

TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

SCRAMBLE!

**ALERTE ROUGE
SUR LES
SIMULATEURS DE VOL**

EUREKA

**LE COUP DE POUCE
DE TILT**

SUPER CONCOURS

GAGNEZ L'AMERIQUE

EXCLUSIF

**AMSTRAD COMMODORE
ORIC SINCLAIR
DES LISTINGS ET...
NOS JAQUETTES**



M 3085-20-17,50 F

N° 20-MENSUEL AVRIL 1985-17,50 F-BELGIQUE-130 FB-SUISSE-6 FS-CANADA-35 CANADIENS-MAROC-20 DH-ESPAGNE-375 PTAS

CRAQUEZ!



LA DANSE DU COBRA

La création de logiciels en France n'arrête pas de bouillonner. Une nouvelle société vient de naître, Cobra soft, filiale d'A.R.G. informatique, créée elle-même en avril de l'année dernière. Son catalogue contient déjà une trentaine de titres, particulièrement sur *Oric/Atmos*, *Thomson*, *M.S.X.* et *Amstrad*. On notera un flipper très élaboré, un wargame « 1815 » et un jeu d'aventure « Meurtre à grande vitesse ».

Cobra soft, A.R.G. informatique, 5, avenue Monnot, 71100 Chalon-sur-Saône.

UTILIT'ÈRE

Ere informatique continue à concevoir et distribuer, parallèlement à des logiciels de jeu, des utilitaires. Parmi les derniers en date, on citera « Tablo 5 » pour *MO 5*, qui offre, d'une part un programme pour l'établissement de feuilles de calcul, d'autre part un programme graphique intégré qui visualise, sous forme de courbes, d'histogrammes et de camemberts, tous les chiffres obtenus ; « Master paint », aide à la création graphique pour *Oric/Atmos* ; « Vox », est un synthétiseur vocal pour *MO 5* ; « Graphix 81 » améliore les possibilités graphiques du *ZX 81* et « Hades » est un utilitaire d'aide à la programmation comprenant un assembleur, un désassembleur, un sourceur, un moniteur et un débogueur (pour *Oric/Atmos*).

STRATOS, LA BONNE GLISSE POUR ORIC?

Stratos. Ce fut le nom de skis qui connurent leur heure de gloire. C'est aussi celui du tout dernier *Oric*, à qui l'on peut souhaiter une bonne place dans le slalom géant du marché de l'informatique. Esthétiquement, il ressemble à un *Atmos* à qui on aurait ajouté une extension sur le dos. Le clavier reste le même. Côté performances, il offre évidemment un plus par rapport à son aîné (qui n'est, rappelons-le, qu'un *Oric I* réhabillé), et s'aligne sur celles de ses principaux

concurrents. Bâti autour d'un micro-processeur 6502, il dispose de 64 K de mémoire vive, et accepte tous les programmes écrits pour l'*Atmos*. Avant même sa naissance, le *Stratos* possède donc une bibliothèque complète, mais sa puissance, plus importante, laisse espérer le développement d'une nouvelle gamme de logiciels spécifiques.

Le *Stratos* dispose de deux connecteurs de cartouches. Un pour le langage de programmation, l'autre pour une cartouche d'application. La machine sera vendue, avec la cartouche du Basic étendu, qui reprend toutes les commandes de l'*Atmos*,

complétées par 31 nouvelles commandes. Ce système de cartouches permettra par la suite d'utiliser facilement d'autres langages, comme « Logo » ou « Forth ». La haute résolution demeure à 240 x 200 points, ce qui est loin de paraître exceptionnel. Un bon point pour les joueurs : l'interface manette de jeu programmable (standard Atari) est

intégrée, tout comme les interfaces lecteur de disquettes, modem, parallèle pour imprimante et RS 232. Dernier détail : une nouvelle routine permettra une sauvegarde à 2 400 bauds avec une fiabilité accrue.

Le *Stratos*, avec un prix d'environ 3000 francs, vient à point remplacer l'*Atmos*, vendu aujourd'hui 1500 francs en version péritel.

LE CRÉATEUR DU MOIS : L'ÉQUIPE DE SPRITES



Sprites est l'une des plus jeunes et des plus dynamiques sociétés françaises de création de logiciels. Son noyau dur est constitué par une équipe de programmeurs qui se complètent les uns les autres. Les logiciels actuellement en préparation sont développés par plusieurs personnes. Eric Aschenberg, Pietro Pancina et Manuel Villard s'occupent de la programmation proprement dite. Olivier Waltispurger, dit « looping », est le musicien du groupe. Il compose à la demande un air pour une ambiance donnée, ou transcrit pour l'ordinateur un air que le concepteur de jeu a envie d'avoir comme accompagnement. Adriano Cimenti est le maître ès graphismes. Vieux routier de l'informatique, il a roulé sa bosse, du gros système au micro.

« Le premier jeu réalisé en équipe a été « *Demon de Keops* », explique P. Pancino. Et c'était, à sa sortie, notre meilleur titre. Depuis, il y a eu « *Intérieurs* » sur lequel ont travaillé un scénariste, un programmeur et un dessinateur, et « *Roland Garros* », qui a également été réalisé à plusieurs : un pour la musique, un pour les déplacements de la balle. Actuellement, nous développons « *Amstroids* », un jeu d'aventure et d'action, qui est élaboré parallèlement pour l'*Amstrad* et le *Spectrum*, en attendant les adaptations sur *Oric*, *Commodore 64* et *M.S.X.* »

Le travail en commun est plus rapide et efficace. Il n'y a pas de manchots chez Sprites. « Nous travaillons avec des gens qui n'ont pas peur de passer des nuits blanches s'il le faut ! Certains ne peuvent se résoudre à se coucher tant qu'une routine ne tourne pas... »

L'équipe de joyeux lutins à moins de vingt-cinq ans en moyenne, mais ne manque ni d'audace ni de projets.





Le club
des fans
du jeu vidéo

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL PROMOTIONS

C'EST LA GRANDE BRADERIE CHEZ MICROMANIA AVEC DES MILLIERS DE JEUX POUR ATARI, MATTEL, COLECOVISION... À 75 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TREK
BEAUTY & THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
ATLANTIS
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER
HAPPY TRAILS

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
POPEYE
TOUTANKHAM
Q BERT
TURBO
ZAXXON
DONKEY KONG JR

TI 99/4A

SUPER PROMOTION 75 F

Q BERT
FROGGER

ORIC/ATMOS

SCUBA DIVE 65 F
HARRIER ATTACK .. 65 F
MR WIMPY 65 F
WORLD WAR 3 85 F
MISSION DELTA..... 95 F
LE TOUR MONDE 80 J. 119 F
ZOOlympics 119 F
STRESS 119 F
MISSION IMPOSSIBLE 119 F
BUDGET FAMILIAL.. 119 F
STARTER 129 F
COBRA PINBALL 139 F
1815..... 149 F
LE DIAM. ILE MAUDITE 159 F
AIGLE D'OR..... 179 F
CHESS..... 179 F

MSX

MANIC MINER 90 F
JET SET WILLY 90 F
SUPER CHESS 99 F
HYPER VIPER..... 99 F
HUSTLER..... 115 F
CHUCKY EGG..... 129 F
BLAGGER..... 129 F
GHOSTBUSTER 139 F
DECATHLON 139 F
BEAMRIDER 139 F
HERO..... 139 F
PITFALL 139 F
RIVER RAID..... 139 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

ATARI 2600 275 F

PRESSURE COOKER
DECATHLON
PITFALL II
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
GYRUSS
STAR WARS ARCADE
FROGGER 2
Q BERT
TOUTANKHAM
POPEYE
ZAXXON
SCHTROUMPFS
GORF
MR DO
ROBOT TANK
DRAGSTER
BOXING
BARNSTORMING
KEYSTONE KAPERS

COLECOVISION

DECATHLON 275 F
HERO..... 275 F
PITFALL 2 275 F
PITFALL 275 F
RIVER RAID..... 275 F
BEAM RIDER 275 F
SUBROC 275 F
BUMP & JUMP..... 329 F
TARZAN..... 329 F
ROC N ROPE 329 F
WAR GAMES..... 329 F
FOOTBALL 329 F
FATHOM 329 F
TENNIS 329 F
BC QUEST FOR TIRESII 329 F
TELLY TURTLE..... 329 F

SUPER PROMOTION 75 F

POPEYE
Q BERT
TOUTANKHAM
SUPER COBRA

ATARI 600/800/XL

SUPER PROMOTION 75 F

FROGGER
Q BERT
SUPER COBRA
POPEYE

20 F de réduction supplémentaire sur chaque cartouche (sauf promotions) à valoir sur la carte fidélité. 5 F pour les cassettes.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 25 F
Total à payer =	F

NOM
ADRESSE

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE



Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

Précisez votre ordinateur de jeux : ☐ ATARI 600 800 XL ☐ ATARI 2600 ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A



COCONUT

INFORMATIQUE

le plus grand
choix
des plus petits
prix

COMMODORE 64			SPECTRUM		
POLE POSITION	140 C		BRUCE LEE	110	
RAID ON BUGELING BAY	140 C		ALIEN 8	120	
PIT STOP II	520 D		KNIGHT LORE	120	
ON COURT TENNIS	140 C		GHOSTBUSTERS	90	
ONE ON ONE	120 C		BUCKROGERS	120	
INTERNATIONAL FOOTBALL	199 K		STRONTIUM DOG	120	
ARCHON I	140 C		MATCHDAY	95	
AUTOMAN	140 C		MONTY IS INNOCENT	120	
AMAZON	290 D		HELLFIRE	120	
ALIEN	140 C		LODE RUNNER	120	
AZTEC CHALLENGE	120 C		RAID OVER MOSCOW	90	
AGENDA FRANÇAIS	520 K		PROJECT FUTURE	95	
ANT ATTACK	130 C		LAZY JONES	95	
ALICE ADVENTURE FRANÇAIS	190 D		SCHOOL DAYS	95	
ASTRO CHASE	150 C		SPACE SHUTTLE	120	
AZTEC DATAMOST	420 D		ZAXXON	90	
ARCHON II	415 D		GIFT FROM THE GODS	99	
ATTACK OF MUTANTS			HIBBIT	150	
CAMELS	135 C		SCRABBLE	310	
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400 D		SIR LANCELOT	120	
BUCKROGERS	140 C		WHEELIE	120	
BREAK FEVER	140 C		TYLER	99	
BROADSIDES	490 D		SCRIPTUM	250	
BC'S QUEST FOR TIRES	140 C		TRAVEL WITH TRASHMAN	110	
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210 C		JASPER	110	
BRUCE LEE	120 C		HURG	170	
BRUCE LEE	140 D		KNIGHT DRIVER	110	
BLUE MAX	110 C		PEDRO	50	
BLUE MAX	140 D		CHEQUERED FLAG	45	
BEACH HEAD	110 C		FIGHTER PILOT	70	
BEACH HEAD	140 D		TWIN KINGDOM VALLEY	70	
BALTIC 1985	480 D		AVOLON	120	
CONGO BONGO	130 C		AD ASTRA	120	
CONAN	190 D		ANT ATTACK	120	
CHOPFLIFER	140 C		THE QUILL	205	
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210 C		MULTIFICHIER	250	
COMBAT LYNX	130 C		BRIAN BLOODAXE	120	
COLOSSUS CHESS	200 C		ANDROID 2	120	
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140 C		BASIC ETENDU	180	
DRAGONWORLD	290 D		BLUE MAX	120	
DALLAS BASE	210 C		BILLY BLUEBOTTLE	110	
DALLAS QUEST	190 D		BATTLE CARS	110	
DRELBS	120 C		BEACH HEAD	110	
DISCO TRANSFERT K7/DISK	210 C		BLUE THUNDER	120	
EUROPE	210 C		CYCLONE	120	
EUREKA	250 C		COMBAT LYNX	130	
F15 STRIKE EAGLE	190 D		CODE NAME MAT	100	
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	510 C		COBALT	50	
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	570 D		DANGER MOUSE	120	
FLAK	130 C		DELTA WING	110	
FARENHEIT 451	290 D		DALEY'S THOMPSON		
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120 C		DECATHL	110	

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS



COCONUT

INFORMATIQUE

COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

(1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM
THOMSON
AMSTRAD
JASMIN

ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI

+ de 1000 titres

COMMODORE 64			SPECTRUM		
CANDO NINJA	220 K		DEATH CHESS 5000	110	
BANANA	220 K		EMPIRES	250	
DISK WARRIOR	130 C		EUREKA	250	
SORCERY	130 C		ENDURO	110	
CHUCKIE EGG	130 C		FOOTBALL MANAGER	110	
JET SET WILLY	130 C		FRANKENSTEIN	120	
PITFALL II	150 C		FULL THROTTLE	100	
RIVER RAID	150 C		FIGHTER PILOT	110	
SPECIAL OPERATIONS	140 C		FORTH	295	
STOP THE EXPRESS	110 C		FRED	90	
FRED	130 C		HERO	110	
ANT ATTACK	130 C		HARRIER ATTACK	90	
CUBE INFORMATIQUE	290 C		HUNCHBACK	90	
ANTARTIC ADVENTURE	240 K		BOOGABOO THE FLEA	140 C	
ATHLETIC LAND	240 K		BLAGGER	120 C	
BOOGABOO THE FLEA	140 C		BINARY LAND	130 C	
BLAGGER	120 C		BUZZ OFF	140 C	
BINARY LAND	130 C		CHAMP ASS/DESASS	160 C	
ANDROMEDA	65		CIRCUS CHARLIE	240 K	
STAR COMMANDO	99		DOG FIGHTER	120 C	
HOUSE OF USHER	80		DRILLER TANKS	130 C	
CENTRE COURT	99		HERO	120 C	
FLIGHT PATH 737	120		HUSTLER BILLARD	120 C	
AIR TRAFFIC CONTROL	90		HYPER SPORTS I	240 K	
MESSAGE FROM			HYPER SPORTS II	240 K	
ANDROMEDA	65		HYPER OLYMPIC I	240 K	
STAR COMMANDO	99		HYPER OLYMPIC II	240 K	
FOREST AT WORLD END	85		HOLE IN ONE	280 K	
COMBAT LYNX	110		KUMA FORTH	520 C	
PIPELINE	99		LES FLICS	120 C	
TECHNICIAN TED	90		MANIC MINER	130 C	
FOOTBALL MANAGER	90		MAXIMA	130 C	
FANTASIA DIAMOND	85		PINE APPLIN	240 K	
MR WONGS	99		ROLLER BALL	280 K	
CRAZY GOLF	90		SUPER COBRA	240 K	
ROLAND IN TIME	90		STAR AVENGER	140 C	
PUNCHY	90		SUPERCHES	140 C	
ROLAND IN THE CAVES	90		SHARK HUNTER	160 C	
AMLETTRES	160		SPACE TROUBLE	240 K	
ELECTRO FREDDY	110		SUPER BILLARDS	240 K	
AMERICAN FOOTBALL	110		VOX	185	
BATTLE FOR MIDWAY	125		VOICE CHESS	95	
HUNTER KILLER	120		VALHALLA	170	
JACK AND THE			WALKARIE 17	120	
BEANSTALK	120		3D MOVER	160 C	
CHESS III	135				
DEFEND OR DIE	110				
FIGHTER PILOT	110				
CHOPPER SQUAD	110				
STRESS	140				

• démonstration permanente
• les derniers logiciels

• des spécialistes
• des exclusivités

• des imports
• un club (moins 10 %)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Pas de contre-remboursement.
- Réservation possible par téléphone.

ATARI

CAVERNS OF KHAFKA	90 C
FORBIDDEN FOREST	90 C
ZAXXON	130 C
AZTEC CHALLENGE	90 C
BRUCE LEE	130 C
SPITFIRE ACE	99 C
SOLO FLIGHT	150 C
ENCOUNTER	90 C
BRUCE LEE	150 D
BLUE MAX	130 C
OELBS	120 C
NATO COMMANDER	90 C
DALLAS QUEST	150 D
SLINKY	90 C
NATO COMMANDER	150 D
ATTACK OF THE MUTANTS	
CAMELS	90 C
FORT APOCALYPSE	90 C
GRIDRUNNER	90 C
HOVER BOVER	90 C
F15 STRIKE EAGLE	150 C
F15 STRIKE EAGLE	190 D

MATERIEL

LECTEUR 1541 COMMODORE	2600
DISQUETTES 5 POUCES	18
QUICKSHOT II	120
CBM 64 PAL	2250
CBM PERITEL	2990
MUSIC COMPOSER	
CLAVIER + SOFT	410
LECTEUR K7 COMMODORE	490
LECTEUR JASMIN POUR	
ORIC	2790
DISQUETTES 3 POUCES	55
ORDINATEUR MSX	
YENO 64	3450
ORDINATEUR MSX YAMAHA	2500
AMSTRAD CPC 64	
COULEUR	VENEZ VOIR

TUBES



son utilisation se trouve simplifiée par les réponses très précises du ordinateur. N'hésitez pas à « regarder » tous les objets que vous rencontrerez au fil de l'action. Bien que difficile, votre mission vous sera facilitée par l'utilisation d'un matériel des plus modernes. Laser, ordinateur, etc. ne seront pas de trop pour mener à bien votre entreprise. (Cassette Micro-application/No Man's Land, pour C. 64).

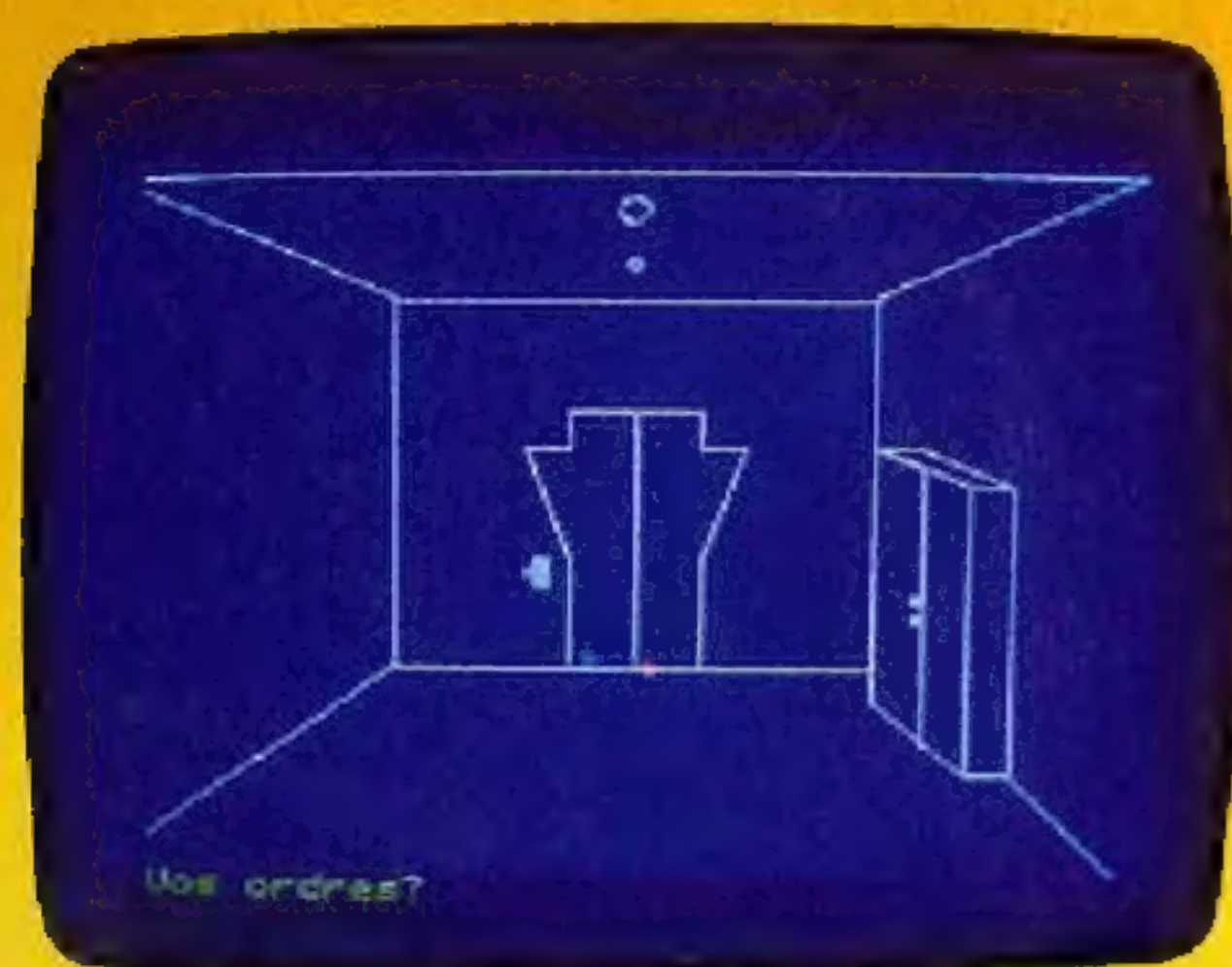
Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : B



LOCUS

L'arche monstrueuse

Vous êtes nommé capitaine du Locus, vaisseau zootechnique qui ramène des planètes Syrus et Columbus une faune et une flore des plus étranges. Au cours d'une escale sur la route de Bételgeuse, un éclat de radiation oméga a tué tous les membres de l'équipage. L'état d'alerte est proclamé, il vous faut d'urgence gagner la navette de sauvetage. Vous êtes aidé dans votre mission par l'ordinateur de bord. Stratège, que vous avez tout juste eu le temps d'emporter avec vous.

Malheureusement, toutes les commandes du vaisseau ont été brouillées par les radiations : les codes d'ouverture des portes, composés des trois lettres A, B et C, sont difficiles à découvrir et différent dans chaque coursive ou couloir. Méfiez-vous des animaux et plantes monstrueuses qui ont pris possession du vaisseau. Stratège peut vous mettre en garde si vous pensez à l'interroger assez souvent. Le dialogue avec Locus se fait à l'aide de noms et verbes simples. Dressez dès que possible un plan du vaisseau.

Lors des premières parties, c'est surtout le hasard qui règle votre destin. Lorsque, enfin, vous atteignez la navette, il vous faut encore vous soumettre aux tests d'un des ordinateurs de bord. N'hésitez pas, une fois de plus, à interroger votre compagnon de route. Locus possède un graphisme assez

et ne révèle ses réelles qualités qu'après un certain nombre de parties infructueuses. (Cassette No Man's Land pour Oric 1/Atmos.)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : —

Prix : A

TWIN KINGDOM VALLEY

Si la légende dit vrai...

Pas de doute, seules les aventures les plus folles savent encore vous faire vibrer. Récemment, vous avez été informé de l'emplacement exact de la vallée des deux royaumes. Cette vallée est l'une de celles qui entourent le mystérieux lac du Confluent. La légende raconte que les eaux de ce lac sont dotées de vertus magiques, sans doute du fait du grand nombre de potions qui y ont été déversées par des sorcières tout au long des âges. On dit qu'un homme perspicace pourrait découvrir de nombreux trésors dans cette région et peut-être même trouver le secret de la vie. Bien sûr, rien ne prouve que quelque chose soit vrai, mais cela ne vaut-il pas la peine d'entreprendre des recherches ?

Vous vous êtes rendu dans la vallée et avez loué une petite hutte à proximité de l'auberge de l'Epée. Vous vous mettez en quête. Lors de vos explorations, vous rencontrez diverses créatures, certaines agressives et d'autres bienveillantes. Si vous savez vous y prendre, vous pourrez peut-être obtenir d'elles quelques renseignements ou objets qui vous manqueraient. Observez bien les dessins qui représentent les paysages que vous traversez. Ils peu-



vent vous apporter une aide précieuse. Le dialogue, en anglais malheureusement, est assez facile car le programme vous propose le lexique complet de tous les verbes à utiliser.

Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont, en revanche, abondants (plus de 175). Un bon jeu d'aventures.

(Cassette Bug-Byte/Coconut, pour Spectrum 48 K).

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : aucun

Prix : B



STEALTH

La Tour du Mal

A bord de votre astronef, vous devez détruire la Tour noire, refuge du Conseil des neuf... Au début du jeu, vous voyez apparaître à l'horizon la Tour noire et la distance qui vous en sépare s'inscrit en bas de l'écran. Poussez le joystick à fond, votre engin accélère. Dès lors, vous êtes assailli de tanks, fusées et soucoupes volantes qui vous canardent en fonçant droit sur vous. Volez au ras du sol et faites de nombreux déplacements latéraux sans toutefois cesser de tirer sur l'ennemi. Prenez garde aux volcans éteints qu'il faut détruire avant qu'ils n'exploient. Pour ce qui est des volcans en éruption, seuls les rouges sont néfastes. En effet, les vapeurs volcaniques jaunes sont aptes à recharger les batteries de votre engin. Au fur et à mesure que vous approchez du but, la tour grandit. Lorsque, enfin, vous l'atteignez, tentez de la détruire : un seul missile suffira pour le premier niveau de difficulté. Aux niveaux 2 et 3, il vous faudra tirer sans relâche. Le graphisme de Stealth est convaincant. Un jeu d'action classique mais captivant. (Disquette Broderbund pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : F

Norsoft

« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS! »

« Un futur classique! » (SVM n° 60)

(Jeux & Stratégie n° 30)

« Un jeu captivant! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

Tyrann sera bientôt disponible sur :
THOMSON MO5
AMSTRAD CPC 464
La Société INITIEL
Editera une version
Exelvision EXL 100



A tous les FANS de TYRANN
C'est parti!!!

« Le Fer d'Amnukor »

(Tyrann II)

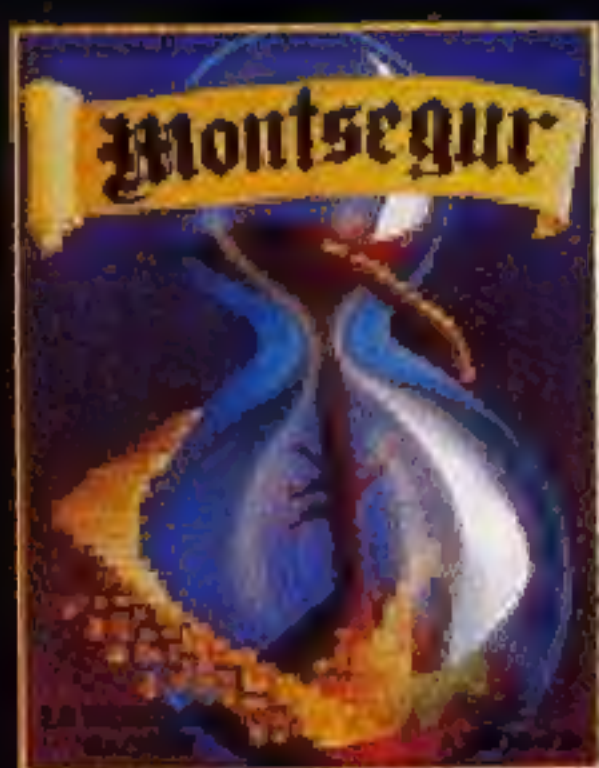
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois
plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

Contactez **NORSOFT** 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69

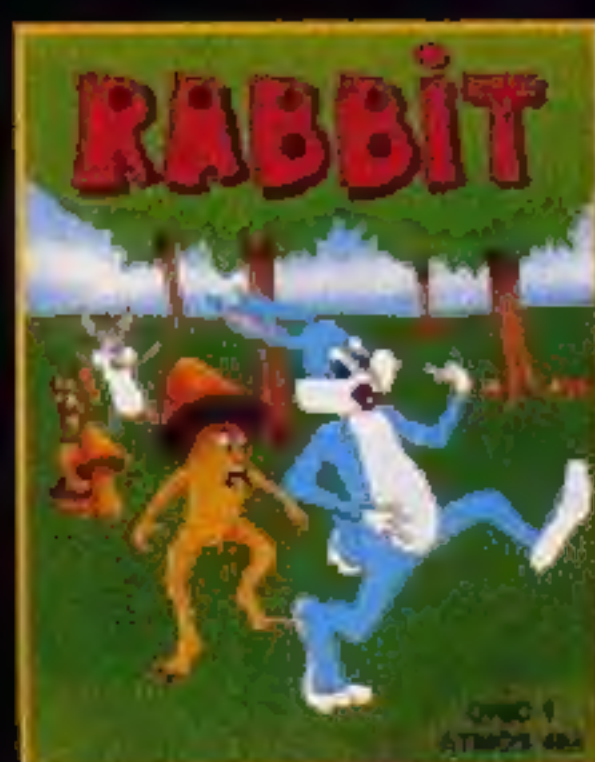
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée
de **Christian Hugel**

Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du xx^e au xii^e siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne! Partez à la recherche du St Graal. Les Catharès vous attendent!!!



RABBIT de Joël Brunet

Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 koctets écrits entièrement en assembleur. Possibilité de jouer à deux en même temps! Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti

Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir

☐ 1 exemplaire de TYRANN à 185 F

☐ 1 exemplaire de RABBIT à 140 F

☐ 1 exemplaire de COBRA à 140 F

☐ 1 exemplaire de MONTSEGUR à 140 F

TOTAL

Cochez les cases
correspondantes

Je joins un chèque bancaire ou CCP
à l'ordre de NORSOFT de

+ port 20 F

Total F

GREENSOFT: DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parrainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

PROMOTION SPECIAL CBS

Réservee aux membres du Club. Valable jusqu'au 30 Avril 1985 et dans la limite du stock disponible. (La remise de 10 % ne s'applique pas aux promotions)

Pack de 4 cartouches pour CBS COLECO

BC'S Quest for tires (Sierra on line) réf. * 57
Evolution (Sydney) réf. * 4
Threshold (Sierra on line) réf. * 405
Oil's Well (Sierra on line) réf. * 217

LE LOT

490^F

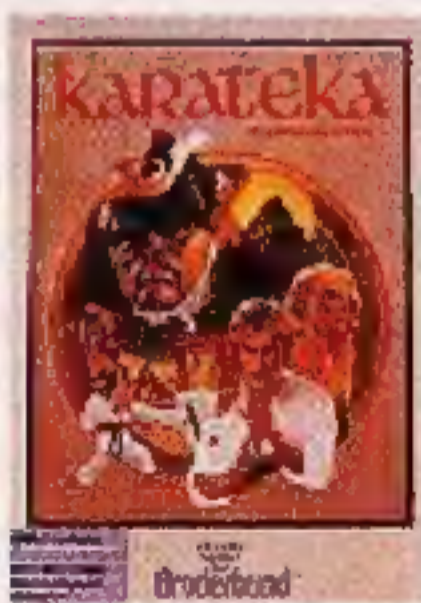
OU

150^F
 L'UN

LES NOUVEAUTES



ROBOT ODISSEY I
 Vous vous passionnez pour la robotique ? Etes-vous doué ?



KARATEKA
 Le dernier jeu d'arcade de chez Broderbund.
 Un graphisme exceptionnel.



RENDEZ-VOUS WITH RAMA
 Adaptation du fameux récit d'Arthur C. Clarke.



FAHRENHEIT 451
 Revivez une grande aventure de la science fiction.

green
SOFT

GreenSoft
 B.P. 143
 MC 98003 Monaco Cedex
 Tél. (93) 30.34.59

			PRIX EN FRANCS																
N°	TITRE	EDITEUR	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
JEUX D'ARCADE																			
5	ZAXXON	DATASOFT			265	265	265				265								
6	POOYAN	DATASOFT	195		195	195	195			195	195								
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265	265	265			265	265		265						
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			340													570	
11	PITFALL II	ACTIVISION	290	320				350	130	230							120		150
12	HERO	ACTIVISION	290	320				350	130	230							120		150
13	DECATHLON	ACTIVISION	290		370				130	230									
14	RIVER RAID	ACTIVISION	290	320				350	130	230							120		150
17	POLE POSITION	ATARI				299	299		299	299									
19	SUMMER GAMES	EPYX							200	450									
57	BC'S QUEST FOR TIRES	SIERRA ON LINE						340											
58	KOKOTONI	ELITE							120								120		
68	SPORTS HERO	MELBOURNE HOUSE															100		
82	MANCOPTER	DATASOFT							265	265									
90	BUMPING BUGGIES	BUBBLE BUS							100										
95	CAVE FIGHTER	BUBBLE BUS							100	100									
115	SPY VS SPY	FIRST STAR							140										
126	TENNIS	IMAGIC		420							350								
174	ZETA 7	MOGUL							190	190									
316	KARATEKA	BRODERBUND			550														
209	SKYFOX	ARIOLA			400														
217	OIL'S WELL	SIERRA ON LINE			345			400				400							
228	CONAN	DATASOFT			375		265				265								
238	PAC-MAN	DATASOFT				265	265			265	265								
313	STELLAR 7	PENGUIN			360						360								
315	GHOST BUSTERS	ACTIVISION							140	240							120		
405	THRESHOLD	SIERRA ON LINE			350		350												
428	GROUND ZERO	MIND SPORT																	520
JEUX D'AVENTURE																			
318	FAHRENHEIT 451	TE LARUM									200								
319	RENDEZ-VOUS WITH RAMA	TE LARUM									200								
33	THE DALLAS QUEST	DATASOFT			265		265				265								
51	SORCERER OF CLAYMORGUE	ADVENTURE			250	150			150	195							150		
164	SHERLOCK HOLMES	MELBOURNE HOUSE							105								195		
169	MUGSY	MELBOURNE HOUSE															95		
210	KINGS QUEST	SIERRA ON LINE			550														
445	L'ENLEVEMENT	C.I.L.			450														
564	LE CASSE	ATARI SOFT			400														
575	MANDRAGORE	INFOGRAMES								200	200								
JEUX DE ROLES																			
27	SEVEN CITIES OF GOLD	ARIOLA			390		390				390								
44	ULTIMA II	ORIGIN SYSTEM			590		590				590								
70	SORCELLERIE III	MATRA HACHETTE			250														
JEUX DE SIMULATION																			
385	COBALT INTERCEPTOR	ERE INFORMATIQUE												95			95		
71	HUSTLER	BUBBLE BUS							100								100		100
431	CHAMPION SHIP BOXING	SIERRA ON LINE											550						
15	THE FALL OF ROME	A.S.P.				95			95								95		
375	GUERRE DE SECESSION	LOTHLORION							180					180			150		
283	ROCKY'S BOOT	THE LEARNING COMPANY			500														
432	ROBOT ODISSEY	THE LEARNING COMPANY			500														
434	SARGON III	HAYDEN			500														250
UTILITAIRES, GRAPHIQUES ET PROFESSIONNELS																			
580	DESIGNER'S PENCIL	ACTIVISION															120		
583	STORY BOARD	LANGAGE ET INFORMATIQUE																	

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.
 Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable qu'elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Date.....
 Pour les mineurs, signature des parents.....
 Attention : une signature lité ou fautive peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
 SIGNATURE.....
 OBLIGATOIRE.....
 précédée de la mention.....
 manuscrite «lu et approuvée».

à remplir en caractères d'imprimerie
 Nom..... Prénom..... né le.....
 Adresse.....
 Code Postal..... Ville ou localité.....
 Marque et type de l'ordinateur ou de la console.....

BON POUR 50^F

à valoir uniquement sur tout achat dans les boutiques

Green Shop
 Valable jusqu'au 30/04/85

green
SHOP

COUP D'ŒIL



ATHLETYX : parviendrez-vous à battre l'ordinateur aux 100 m, 200 m, 400 m haies, saut en longueur et hauteur et au lancement du javelot ? (Cassette Microdeal Goal Computer pour Dragon 32. Intérêt : ★★★★★. Prix : n.c.).



CARTE DU CIEL : partez à la découverte du ciel, observez la course des constellations, examinez leur structure et testez vos connaissances. (Cassette Vifi-Nathan pour TO7/70. Intérêt : ★★★★★. Prix : n.c.).



COUNTDOWN TO MELTDOWN : aventure et action, vous devez éviter l'explosion nucléaire imminente d'un centre de recherche. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land pour C64. Intérêt : ★★★★★. Prix : B).



GEMSTONE WARRIOR : vous devez retrouver les cinq parties de la pierre précieuse magique et les ramener au temple pour sauver l'humanité. (Disquette S.S.I. Sivea, pour Apple II.) Intérêt : ★★★★★. Prix : F).

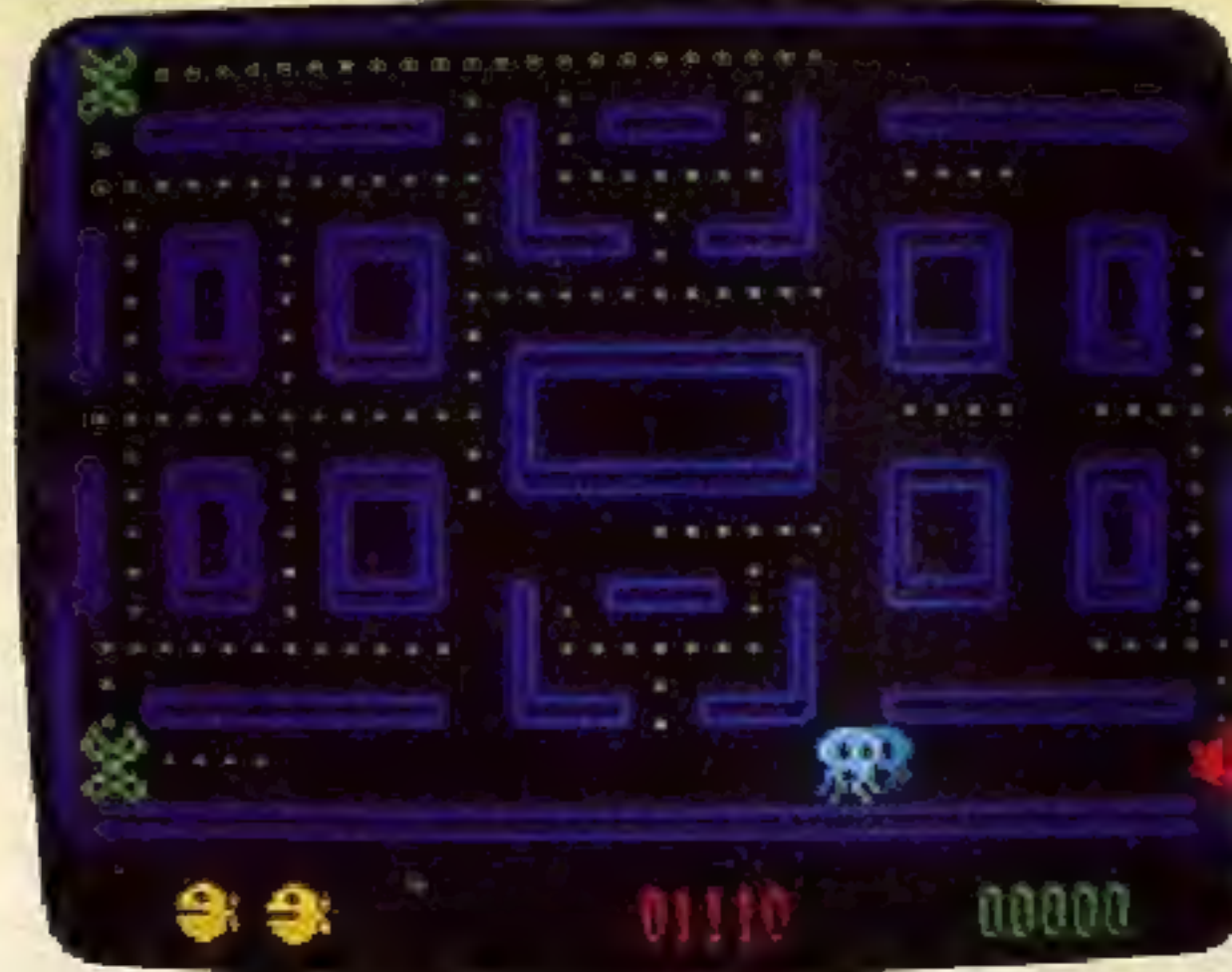
Cartouches célèbres
sur consoles
aujourd'hui disponibles pour
nos micro-ordinateurs,
futurs stars en jupon.
Voici un bref panorama
des nouveautés du mois.
Pour ceux qui
veulent tout savoir...



CATEGORIC : marin d'eau douce ou loup de mer, vous devez, à bord de votre navire, faire face aux offensives des cuirassés, porte-avions et raids aériens ennemis. (Cassette No Man's Land pour MO5. Intérêt : ★★★★★. Prix : B).



DRILLER TANKS : creusez des galeries et abattez les monstres qui s'engouffrent à votre poursuite. Un jeu d'action classique, mais bien réalisé. (Cassette Kuma pour M.S.X. Intérêt : ★★★. Prix : B).



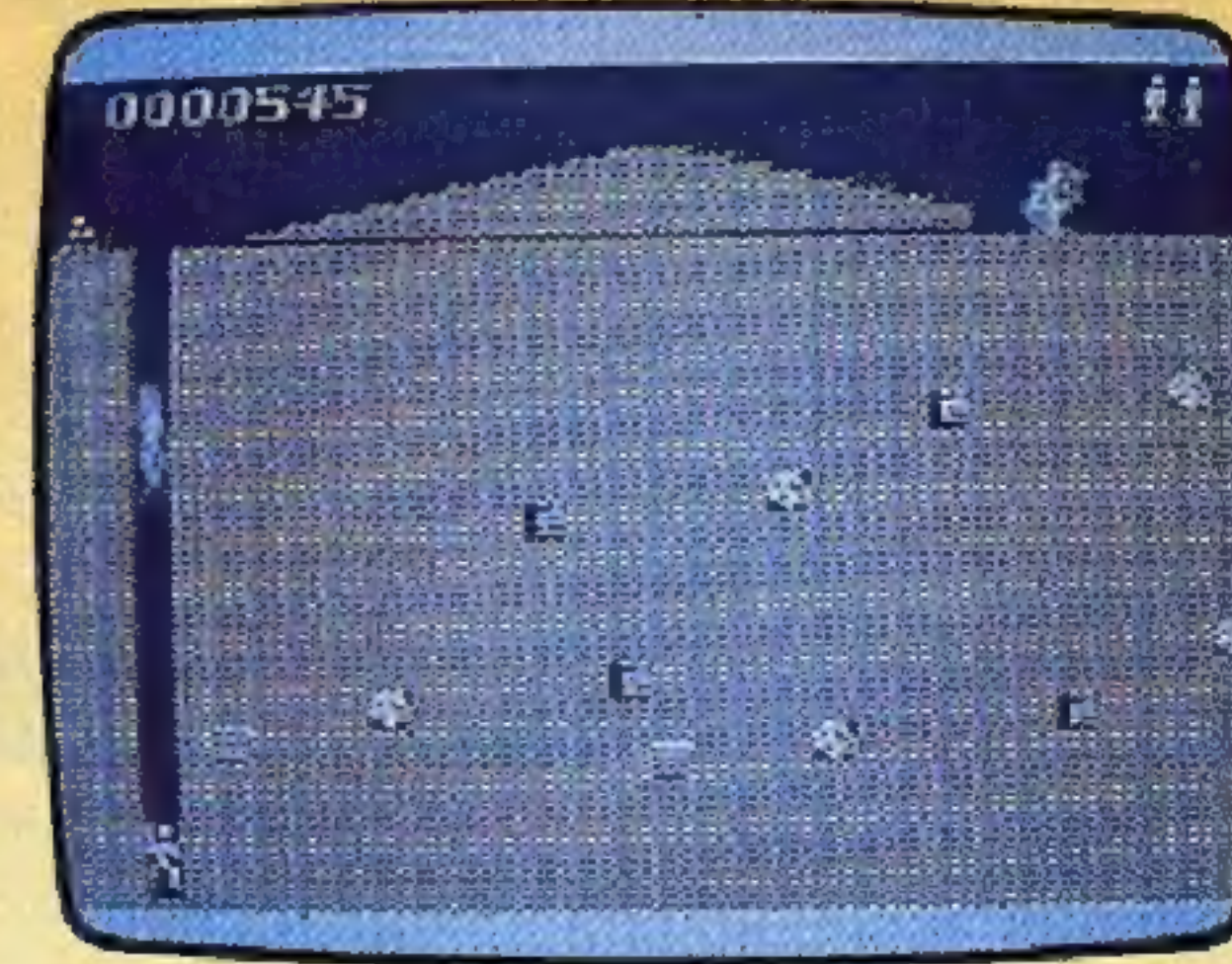
GOUPY : nostalgie, quand tu nous tiens ! Qu'il est difficile d'oublier ses premières amours. Pac-Man, tu es éternel. La version Exelvision est facile dans les premiers niveaux pour EXL 100. Intérêt : ★★★. Prix : D).



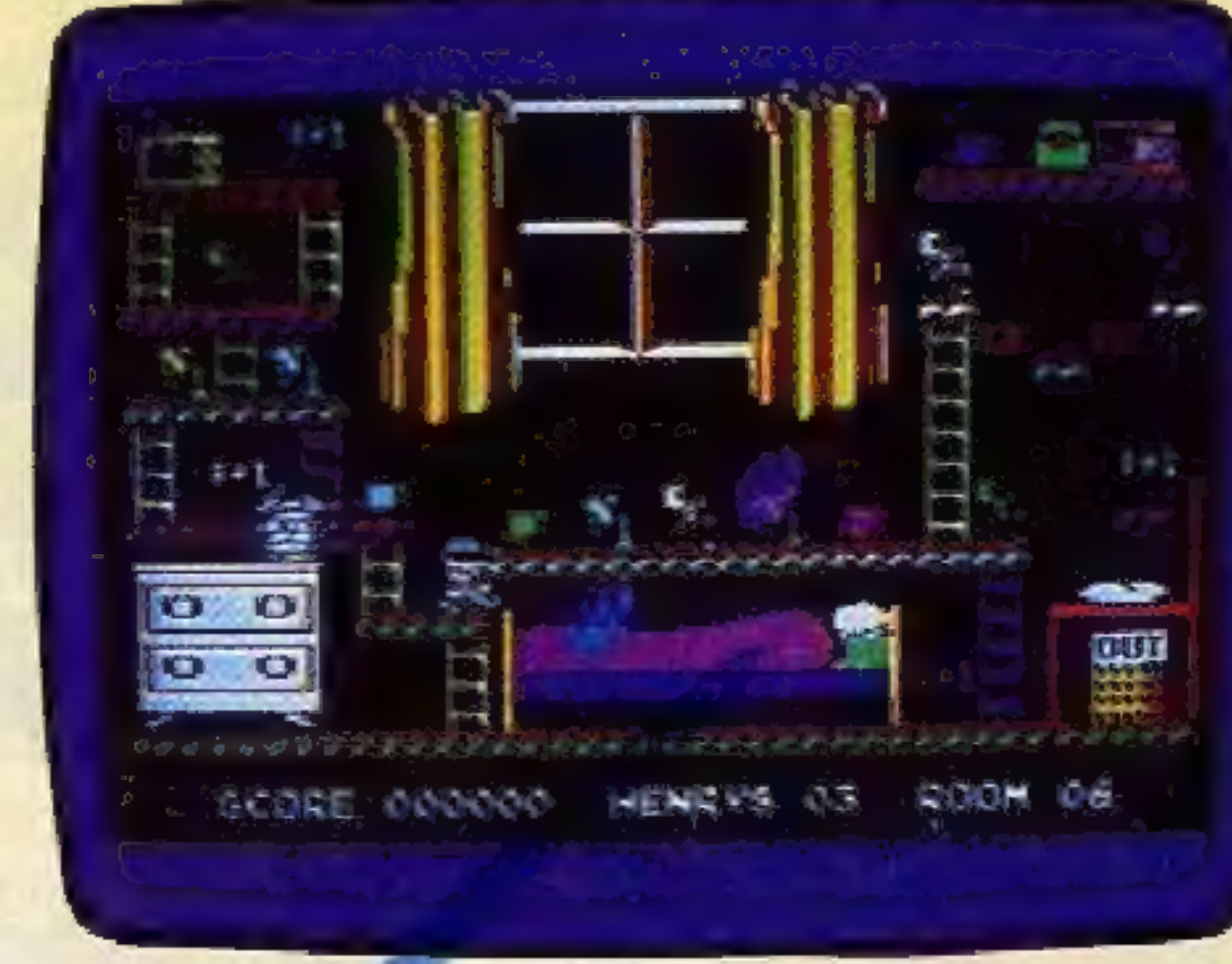
BLAGGER : le métier de monte-en-l'air revêt parfois l'aspect d'un véritable art. Vingt écrans où il faut rivaliser d'adresse pour accomplir ses forfaits. (Cassette Alligata pour M.S.X. Intérêt : ★★★★★. Prix : B).



COBRA PINBALL : un excellent flipper, aux mouvements de balle très réalistes et entièrement paramétrables : inclinaison de la piste, etc. (Cassette Cobra Soft pour Oric/Atmos. Intérêt : ★★★★★. Prix : n.p.).



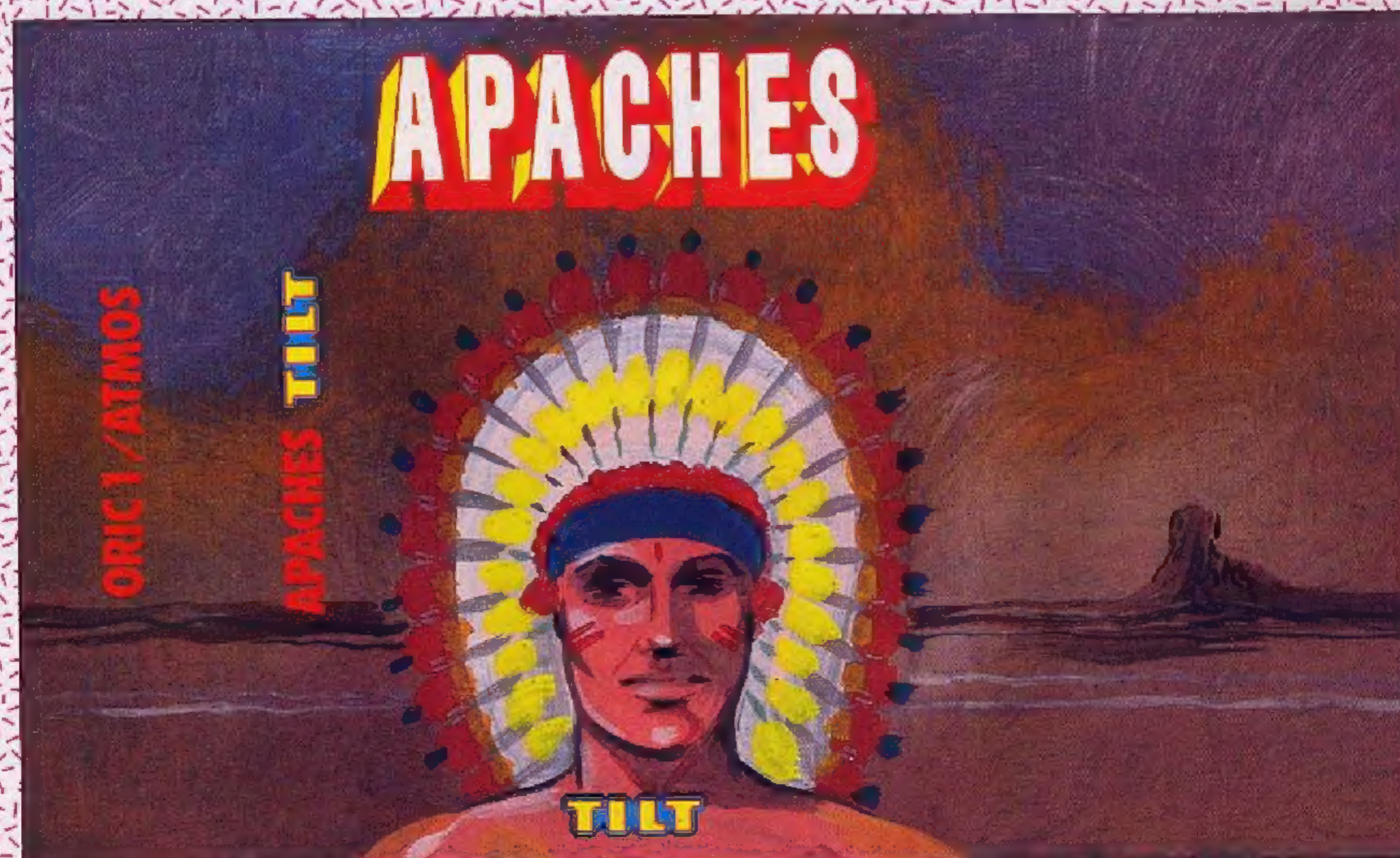
FORTY NINER : vous devez creuser des galeries pour récupérer les pépites d'or. Un graphisme étonnant pour cet appareil. (Cassette Software Farm/No Man's Land, pour ZX 81 16 K. Intérêt : ★★★★★. Prix : A).



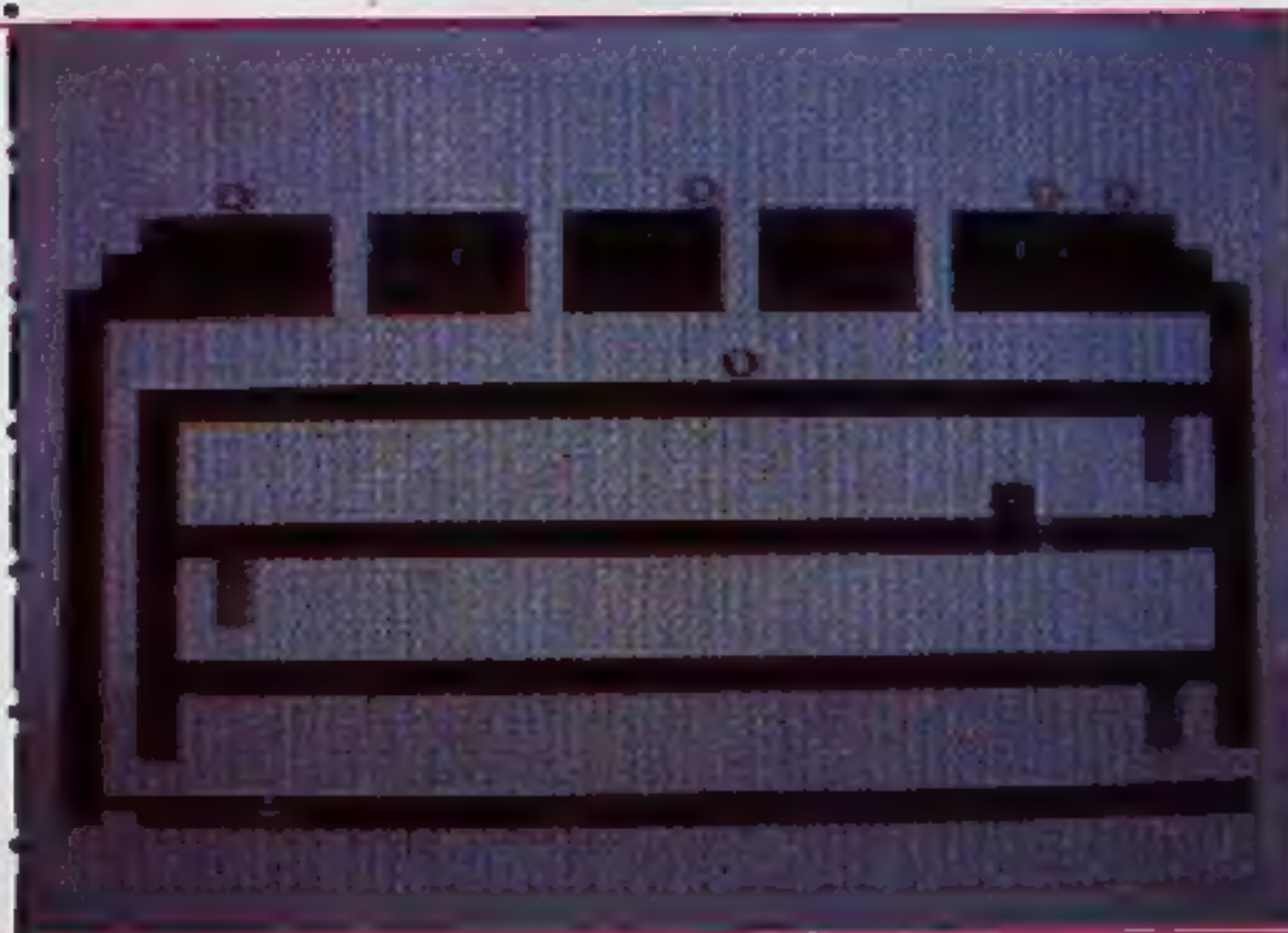
HENRY'S HOUSE : un jeu d'arcade captivant dont la variété des situations ne vous laissera pas le temps de souffler. (Cassette English Software/No Man's Land pour C64. Intérêt : ★★★★★. Prix : B).

CASSETTES

SURPRISES



Vous êtes enfermé
dans une étrange maison.
Arriverez-vous
à trouver le code secret
de la porte de sortie ?
Les touches de déplacement
sont les suivantes :
5 : gauche, 8 : droite,
6 : bas,
7 : haut, 0 : monter.



Nous sommes au Far West.
Les Apaches
sont sur le sentier
de la guerre.
Vous devez leur échapper.
Pour vous déplacer,
utilisez
les touches d'édition
et tirez avec
la barre d'espace...



SCRAMBLE!

Ceinture bouclée, check-list terminé, vous effleurez une touche de votre ordinateur préféré. Dans un rugissement d'enfer, votre jet s'arrache du sol. Une sueur glacée mouille votre front. Encore un décollage réussi... Avec angoisse, vous pensez déjà au retour. Le train d'atterrissage sortira-t-il ? Et les flaps ! Mais n'est pas pilote d'essai à Tilt qui veut. Tous ceux qui vous ont précédé en témoigneraient, s'ils le pouvaient encore... La piste approche ; c'est à vous de jouer. Débranchez le pilotage automatique, reprenez les commandes et ne vous inquiétez pas. Pour la médaille à titre posthume, Tilt s'occupe de tout...

Intercepteur Cobalt : on vient de vous confier l'un des plus beaux fleurons de l'aviation de notre pays. Vous allez pouvoir piloter le fabuleux chasseur « Cobalt », doté des derniers perfectionnements pour le repérage des ennemis et la chasse. Mais vos supérieurs ne sont pas inconscients. Avant de pouvoir embarquer sur le Cobalt, il faudra tout d'abord que vous fassiez vos preuves. Pour cela, vous allez prendre les commandes d'un avion-école, aux caractéristiques proches du Cobalt, mais doté de pompes à kérosène plus solides, de réacteurs résistants et de volets renforcés. En revanche, les pannes risquent d'être plus brutales et vous n'aurez pas les dispositifs de sécurité de l'avion de combat à votre disposition. En effet, les dispositifs, en relation avec la chasse, ne sont pas opérationnels et toutes les liaisons radios avec la tour de contrôle sont effectuées par le moniteur de vol. Commencez par vous familiariser avec le tableau de bord et les commandes, en lisant et relisant le manuel de pilotage. Le décollage

ne doit pas vous poser trop de problèmes, pour peu que vous suiviez la procédure habituelle : plein régime des moteurs, desserrer le frein, adopter une pente de montée de 10-20 degrés dès que votre vitesse atteint 300 km/h, rentrer le train d'atterrissage, et enfin rentrer les volets pour ne pas les fausser. Vous voici en vol. Après quelques brillantes évolutions, vous rentrez à la base. Guidez-vous sur la distance balise et descendez à une altitude inférieure à 3 000 mètres. Dès que vous êtes à moins de 25 kilomètres de la base, actionnez l'I.L.S. (Instrument Landing System), et alignez-vous sur la piste (c'est plus facile à dire qu'à faire et de nombreux passages vous seront sans doute nécessaires au début). Suivez les indications de l'I.L.S. et vous atterrirez après avoir sacrifié un nombre restreint d'appareils. Sortez le parachute de freinage, coupez les gaz et serrez le frein. Vous voilà de nouveau sur le plancher des vaches, sain et sauf (ou peu s'en faut). Il vous faut maintenant passer un examen théorique, destiné à contrôler vos connaissances. Ce n'est que lorsque vous aurez obtenu de bons résultats à cet examen que vous pourrez espérer voler, enfin, sur le chasseur Cobalt. Votre mission est maintenant bien différente. Vous devez protéger la base des attaques ennemies. Le mieux est de patrouiller autour de la base, à une altitude de 20 000 mètres. Dès qu'un avion ennemi a été repéré, la base vous en informe et vous donne ses coordonnées. Vous pouvez commencer la chasse. Lorsque vous êtes à moins de 144 kilomètres de l'avion, vous pouvez l'apercevoir sur votre radar de chasse, mais, du même coup, les communications avec la tour de contrôle se trouvent interrompues. Les missiles dont vous disposez feront mouche à tous coups, pour peu que vous soyez à moins de 30 kilomètres de votre cible et que la différence d'altitude des deux avions n'excède pas 3 000 mètres. Mais votre ennemi ne reste pas inactif et une alarme sonore et lumineuse vous informe de l'arrivée imminente d'un missile ennemi. Pour l'éviter, il vous faut entamer un piqué désespéré et actionner le leurre (dispositif perturbant le

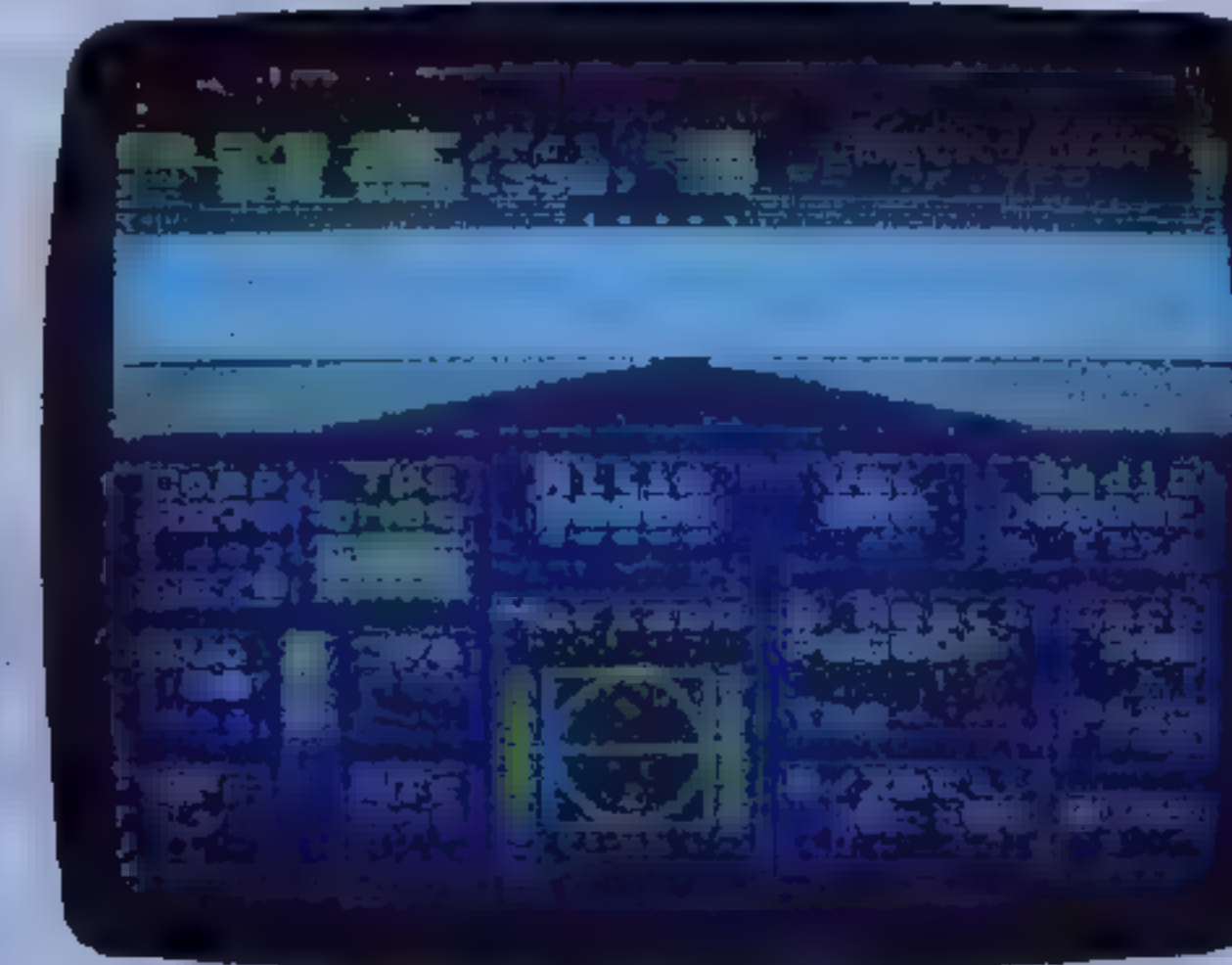
la version pour ZX 81, où l'attente peut durer jusqu'à 15 secondes. Ce logiciel existe aussi pour Oric 1/Atmos et MO 5, sous le nom *Mission Delta*. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land, pour Spectrum 48 K, ZX 81 32 K, Oric 1/Atmos et MO 5.)

Super sabre : vous voici de nouveau aux commandes d'un chasseur très perfectionné : le « Super sabre ». Ici, point d'apprentissage. Vous êtes censé déjà savoir piloter un chasseur de combat. En effet, la documentation se résume à une simple liste des commandes, sans aucune explication complémentaire. C'est bien dommage, car il n'est pas du tout sûr que chaque acheteur de ce logiciel soit déjà un pilote averti ou ait essayé d'autres simulateurs de vol. Faible consolation, après chaque incident, le bilan de vol vous informe de ce qui n'allait pas. Il vous faut donc tâtonner, de nombreuses fois, avant de pouvoir réussir à décoller sans dommage. Rappelons ici la procédure habituelle : mettre le régime des moteurs à pleine puissance, sortir les volets, lâcher le frein et lorsque votre vitesse atteint 350 km/h, actionner le



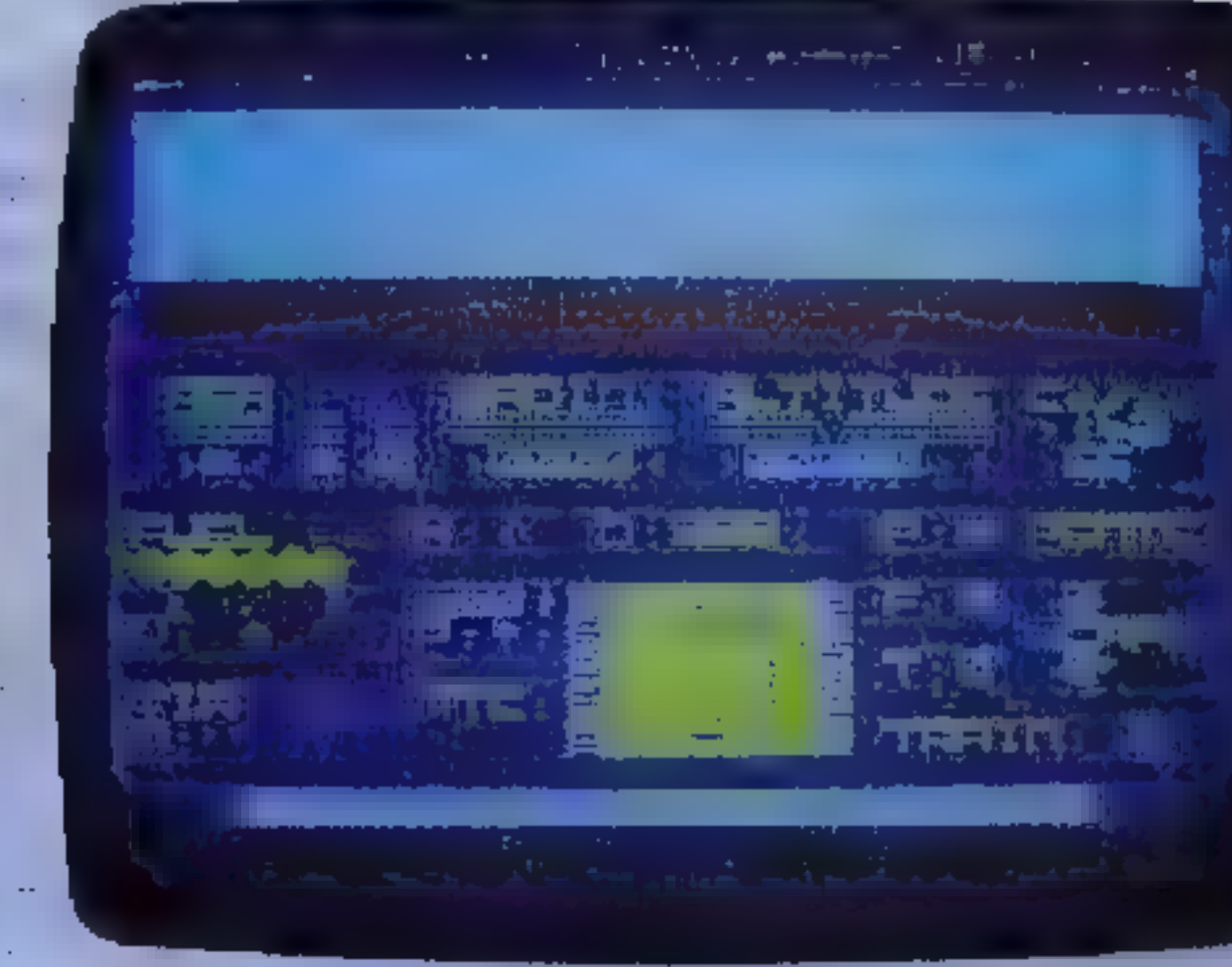
Intercepteur Cobalt

l'avis de la tour de contrôle vous donnera l'autorisation de rentrer à la base. Si vous n'avez pas encore votre content d'émotions fortes, il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la trop fameuse zone Delta. C'est une zone créée par un générateur spécial, portée par un avion ennemi. Dans cette zone les conditions atmosphériques sont très perturbées et la plupart de vos indicateurs de vol deviennent fous : il vous faut faire preuve de beaucoup de courage et de perspicacité pour réussir à détecter et à détruire l'avion ennemi. Si tel est le cas, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, tout auréolé d'une gloire bien méritée. Ce simulateur est bien conçu et le fait de voler uniquement aux instruments ne gêne pas le plaisir de la chasse. Seul regret, les commandes sont parfois un peu lentes à réagir, surtout dans



Intercepteur Cobalt

système de recherche automatique des missiles). Après la destruction de l'ennemi, redressez votre avion et reprenez votre altitude de patrouille. Lorsque vous aurez abattu un nombre suffisant d'appareils adverses, la tour de contrôle vous donnera l'autorisation de rentrer à la base. Si vous n'avez pas encore votre content d'émotions fortes, il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la trop fameuse zone Delta. C'est une zone créée par un générateur spécial, portée par un avion ennemi. Dans cette zone les conditions atmosphériques sont très perturbées et la plupart de vos indicateurs de vol deviennent fous : il vous faut faire preuve de beaucoup de courage et de perspicacité pour réussir à détecter et à détruire l'avion ennemi. Si tel est le cas, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, tout auréolé d'une gloire bien méritée. Ce simulateur est bien conçu et le fait de voler uniquement aux instruments ne gêne pas le plaisir de la chasse. Seul regret, les commandes sont parfois un peu lentes à réagir, surtout dans



Super sabre

palonnier, pour une pente ascensionnelle pas trop importante. Ensuite, n'oubliez pas de rentrer votre train d'atterrissage et de ramener la position des volets à zéro. A ce propos le réglage des volets présente une anomalie. Ainsi, même à l'arrêt, si vous mettez trop de volets, le programme vous signale que vous avez dépassé la position limite et vous oblige à tout recommencer, alors que dans un véritable avion la position des volets a de l'importance uniquement lorsque l'avion est en mouvement. De plus, le réglage des volets pour le décollage est particulièrement pointu, alors que son indicateur de position est assez vague. Lorsque vous êtes enfin en vol, vous pouvez choisir le pilotage automatique ou le pilotage manuel. Choisissez le second et lancez-vous à la poursuite de l'avion espion que vous devez intercepter. Pour le repérer, vous disposez d'un radar de bord. Mettez le cap sur lui. Dès que vous l'apercevez de votre cockpit, envoyez-lui une salve de missiles, ou, s'il ne vous en reste plus,

UN PEU DE CHANCE, BEAUCOUP D'HABILETÉ: SAUVÉ!

une rafale de mitrailleuse. Avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, vous devez y parvenir. Durant cette poursuite à mort, n'oubliez pas de respecter les règles de pilotage, si vous ne voulez pas vous « crasher » prématurément. Il ne vous restera plus alors qu'à rentrer à la base pour recevoir des félicitations bien méritées. En dehors des points déjà précisés, ce simulateur est assez bien fait, mais le temps de réponse des commandes est un peu trop long. (Cassette Sprites pour Spectrum 48 K.)

Delta Wing : toujours aux commandes d'un chasseur de combat, vous devez assumer une mission difficile. En effet, l'ordre du jour est de découvrir et de détruire les avions et les bases ennemis. Vous pouvez choisir la difficulté correspondant à votre maîtrise du pilotage : débutant, novice, pilote confirmé ou as de la chasse. A chaque niveau, vous choisirez encore le nombre de bases et d'avions à détruire. Le pilotage de ce chasseur ne devrait pas vous poser trop de problèmes car il est un peu simplifié. Ainsi pour décoller, il suffit de mettre les gaz et d'attendre que la vitesse soit suffisante : 83 knots, avec les volets sortis, ou 89 knots, sans les volets. Une fois en vol, rentrez le

train d'atterrissage, et rétablissez l'assiette de votre avion. Réduisez aussi la puissance de vos moteurs, car le ravitaillement en vol n'est pas prévu et il serait dommage de vous trouver à court de carburant au moment critique. En appuyant sur « M », vous verrez la carte de la région se dessiner. Elle vous indiquera la position des bases amies et ennemies, ainsi que des avions adverses. Commencez par détruire les avions, de manière à éviter qu'ils ne profitent de votre absence pour détruire vos bases. Pour cela, mettez le cap sur le plus proche. Votre Indicateur de position verticale vous renseignera sur sa hauteur par rapport à la vôtre. Lorsque vous serez arrivé à son niveau, grâce aux indications de l'indicateur de position verticale et de votre radar, centrez-le dans votre mire de tir et lâchez une salve de mitrailleuse. Il n'est guère facile d'en venir à bout en haute altitude d'autant qu'il faut que sept projectiles fassent mouche pour l'endommager sérieusement.

Après avoir décimé les avions ennemis, il ne vous reste plus qu'à détruire leurs bases. Pour cela, il suffit de les survoler et de larguer votre bombe au bon moment (attention, vous ne disposez que d'une bombe par

base à détruire). Si votre avion est trop endommagé ou si vous n'avez plus assez de munitions, ou de bombes, pour finir votre mission, il vous faudra atterrir près de l'une de vos bases. Pour cela, vous devrez avoir une vitesse verticale inférieure à 15 pieds/seconde, sortir les volets et le train d'atterrissage, descendre avec une pente de moins de 22 degrés et enfin avoir une vitesse aux alentours de 100 knots. Ce n'est finalement pas si difficile, car ici, vous n'avez pas à vous aligner sur la piste. Les réparations et le ravitaillement se feront automatiquement, pour peu que vous soyez à moins d'un quart de mille de la base. Vous n'aurez plus alors, qu'à redécoller pour terminer votre mission, et rentrer à la base, prendre un peu de repos bien mérité. Ce jeu peut éventuellement se jouer à deux avec deux Spectrum en réseau. En conclusion, ce simulateur de vol un peu simplifié est intéressant car il se double d'un jeu de stratégie et de réflexes. Les commandes répondent très vite et les graphismes sont agréables. (Cassette Sparks/No Man's Land, pour Spectrum 48 K.)

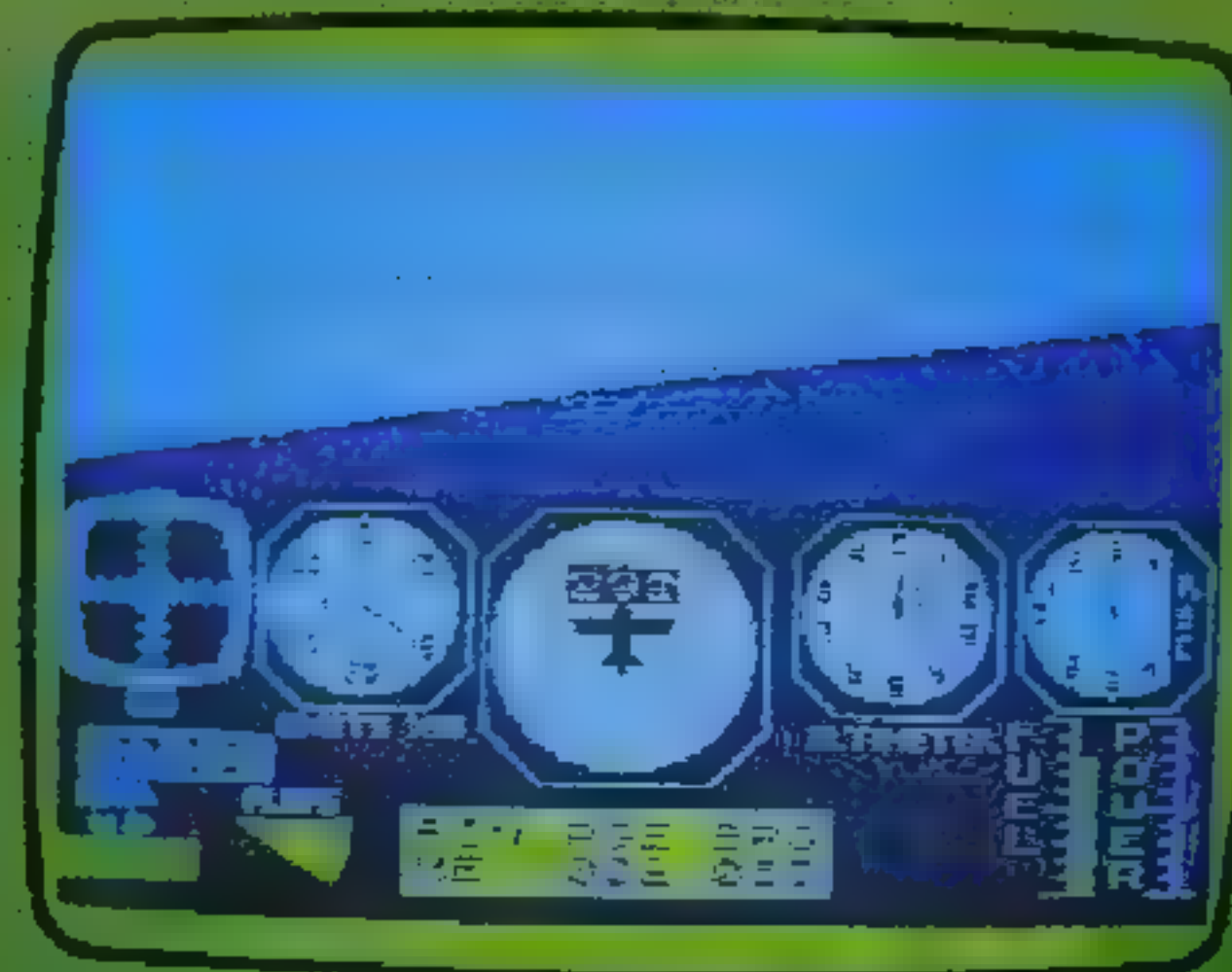
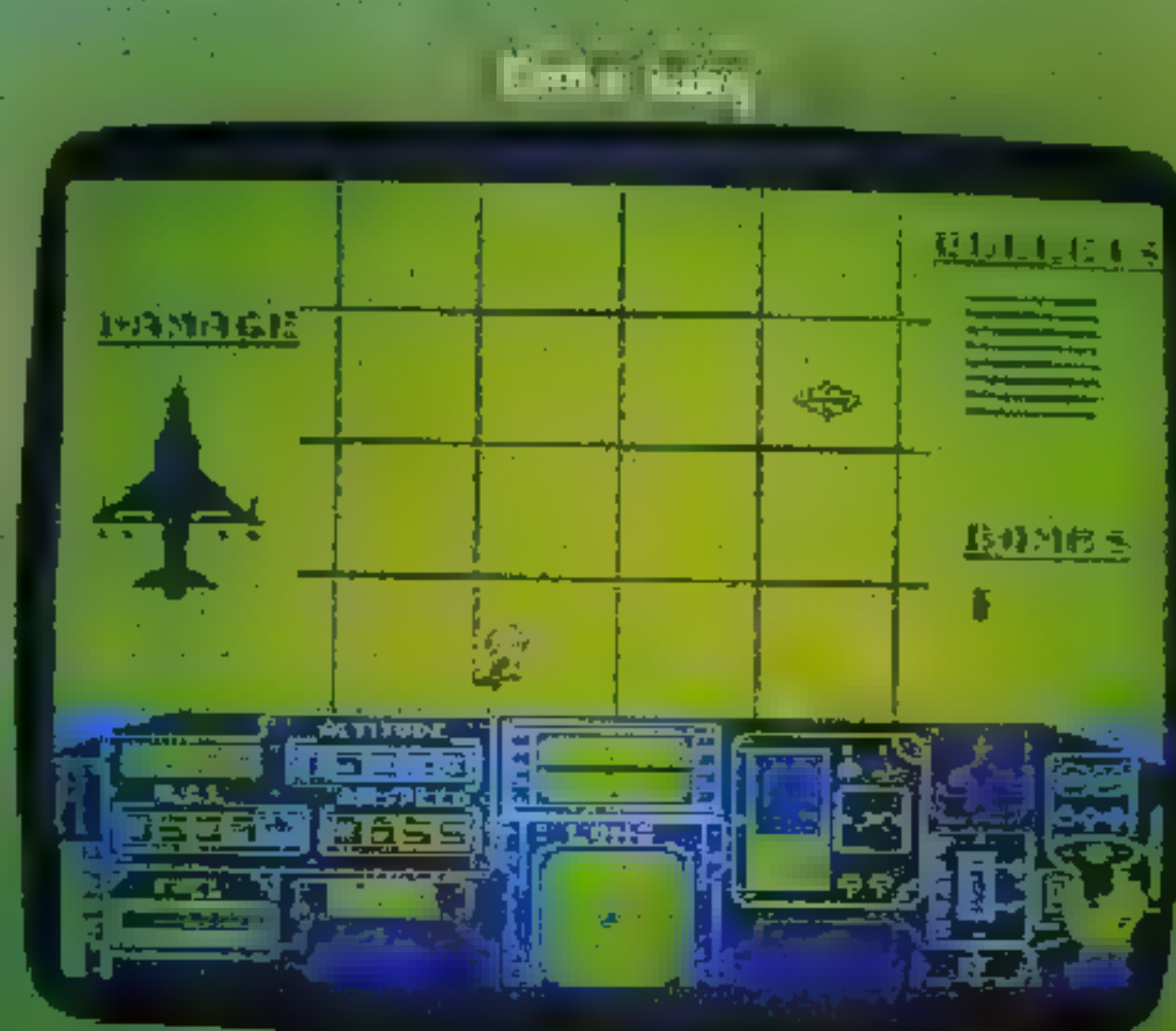
Nightflite II : avec Nightflite II, vous pilotez un petit avion de tourisme, monomoteur et

de puissance réduite. Plusieurs options vous sont proposées : décollage, vol en altitude, approche finale et atterrissage. De plus un mode « démonstration » vous permet d'observer l'avion en vol et à terre. Il s'agit ici d'un véritable simulateur de vol, avec tous les différents paramètres à contrôler. De plus, vous volez de nuit, c'est-à-dire que vous ne pouvez vous fier qu'aux instruments, excepté au moment de l'atterrissage, où les balises de la piste deviennent visibles. Après avoir décollé, en suivant les instructions maintenant bien connues, vous pouvez vous essayer à différentes acrobaties, en prenant garde, cependant, à ne pas dépasser les capacités de l'appareil, et à suivre les règles classiques de pilotage. Lorsque vous aurez suffisamment éprouvé vos qualités de pilote, il faudra songer à atterrir.

Vous devez tout d'abord vous rapprocher de l'une des pistes d'atterrissage. Pour vous guider, vous disposez de l'A.D.F. (Automatic Direction Finder), qui vous donne votre direction relative par rapport à la balise de la piste. Ce dispositif est insuffisant pour vous permettre de vous centrer facilement sur la piste, et peut être mis en défaut, en cas de fort vent latéral. Aussi,

avez-vous la possibilité d'utiliser l'un des deux systèmes d'aide à la navigation aérienne : l'I.L.S., pour l'atterrissage et le V.O.R. (VHF Omni-directional Range), assez précis pour vous guider jusqu'à la piste. Pour atterrir au mieux, votre vitesse de descente doit se situer vers 150 pieds/mn. Suivez les indications de l'I.L.S., pour maintenir un bon angle de descente, et un bon centrage. N'oubliez pas de sortir le train d'atterrissage et les volets, sinon le crash est assuré. Au dernier moment, redressez un peu le nez de l'appareil, et dès que les roues auront touché le sol, réduisez au maximum la puissance des moteurs et serrez le frein. Ce simulateur de vol est assez bien fait et les commandes réagissent rapidement, mais les graphismes sont un peu sommaires. (Cassette Hewson Consultants pour Spectrum 16 K.)

Flight simulator : pas trop fatigué par les vols précédents ? Parfait. Vous allez maintenant prendre les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur. Trois options vous sont proposées au début : décollage, avion déjà en vol ou approche pour l'atterrissage, avec, pour chacune, la possibilité d'inclure les effets du vent (pour pilote averti uniquement). Le décollage ne devrait plus vous poser de problèmes particuliers, si vous avez suivi nos cours assidûment. Vous pouvez même vous dispenser de sortir les volets, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée. Une fois en vol, n'oubliez cependant pas de rentrer le train d'atterrissage et éventuellement les volets. Montez à une altitude suffisante et une fois que vous possédez bien le contrôle de l'avion, essayez-vous à différentes manœuvres plus difficiles, comme le looping, la



LOOPING, VOL SUR LE DOS, PIQUÉ, CHANDELLE, GARE AU CRASH...

figure en « S » ou le vol sur le dos (n'avez aucune crainte, le sang ne vous montera pas à la tête). Vous naviguez dans un monde assez restreint qui ne comprend que deux aéroports. Le premier, celui d'où vous avez décollé, est doté d'une longue piste autorisant un atterrissage, relativement facile pour un petit avion de tourisme comme le vôtre. Le second, en revanche, est spécifiquement réservé aux avions de tourisme et de ce fait, la piste est juste assez longue. Ne tentez donc l'atterrissage sur le second aéroport que lorsque vous aurez acquis une maîtrise suffisante. Pour vous guider vers la piste et vous centrer, vous disposez d'une carte de la région et d'un indicateur, qui vous fournit votre cap par rapport à la balise de l'aéroport choisi. Lorsque vous êtes à distance réduite de la piste, l'I.L.S. se met en marche automatiquement et vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour atterrir sans trop de problèmes. Ce simulateur de vol est assez bien fait, mais il souffre de deux défauts. Tout d'abord, certaines commandes sont un peu longues à réagir. Ensuite, l'horizon artificiel n'est pas représenté. Certes, on peut s'aider en regardant par le cockpit, tant que l'on vole à l'horizontale, mais si l'on effec-

tue un piqué ou une chandelle, plus rien ne vient rappeler la position de l'avion. (Cassette Psion pour Spectrum 48 K.)

Fighter pilot : vous voici de nouveau aux commandes d'un splendide chasseur de combat, l'Aigle F 15. C'est un avion aux performances tout à fait impressionnantes : vitesse maximale : 2 666 km/h ; plafond de vol : 21 666 mètres. Au début, cinq options vous sont proposées : pratique de l'atterrissage, du décollage et du vol normal, atterrissage sans visibilité, pratique du combat aérien et enfin, combat aérien, avec, pour chacune, quatre niveaux de difficulté. Commencez par vous familiariser avec le pilotage classique en choisissant la seconde option. Le décollage peut s'effectuer sans problème, même sans sortir les volets, car la puissance des moteurs est impressionnante. En vol, vous vous rendrez compte que l'avion répond particulièrement bien et rien ne vous empêchera d'essayer chandelles, loopings et vols sur le dos. Le mode « apprentissage » de l'atterrissage vous place à une altitude de 1 700 pieds, aligné sur la piste et à 6 milles de celle-ci. Vous n'avez plus qu'à contrôler poussée des réacteurs et ailerons de profondeur en vous

guidant sur l'I.L.S. Lorsque vous serez assez familiarisé avec la pratique de l'atterrissage, essayez de vous poser sur l'une des quatre pistes disponibles. Vous disposez, pour guider votre alignement, d'une carte de la région (avec votre position actuelle) et d'un compas, qui vous renseigne sur la distance à la balise et son orientation relative par rapport à la vôtre. Une fois aligné, vous n'avez plus qu'à suivre la procédure d'atterrissage maintenant bien connue. Dans le mode « pratique de combat », vous vous retrouvez à 2 milles en arrière de l'avion à abattre et à la même altitude que lui. Activez le mode « combat » et l'ordinateur de vol, qui vous permet de repérer l'avion et de vous diriger vers lui. Dès que celui-ci est visible de votre cockpit, centrez-le sur votre mire de tir et envoyez-lui une rafale de mitrailleuse. Pour avoir le temps de l'ajuster, il faut que votre vitesse ne soit, à ce moment, pas trop supérieure à celle de l'avion ennemi (550 knots), sinon, vous ne faites que l'apercevoir. Vous êtes désormais aguerri à toutes les techniques de vol et de combat. Parfait. Vous pouvez maintenant choisir l'option « combat aérien ». Votre mission est de défendre vos quatre bases, Tango, Base, Delta et Zulu

de l'attaque des avions ennemis. Vous décollez de la piste Base. Localisez les avions ennemis grâce au radar, et à l'ordinateur de vol, et orientez-vous pour intercepter votre cible. Le contact visuel a lieu lorsque vous êtes à moins d'un mille de l'avion, avec une différence d'altitude n'excédant pas 5 000 pieds. Méfiez-vous car l'avion poursuivi va tenter aussi de vous tirer dessus et votre chasseur ne peut supporter que quatre coups au but. Il est heureusement possible d'interrompre le combat et de vous enfuir. Certes, cela n'est pas très glorieux mais une bonne retraite ne vaut-elle pas mieux qu'une mauvaise attaque ? Ce logiciel est l'un des meilleurs testés sur Spectrum. Il est complet, performant, les commandes réagissent rapidement et la représentation de la vue au travers du cockpit ajoute encore à l'impression de réalité de la simulation. Un must. (Cassette Digital Integration, V.T.R., pour Spectrum 48 K.)

Space shuttle : bravo, votre réputation de pilote émérite a franchi les mers et la N.A.S.A. vient de vous proposer de mener à bien la cent unième sortie de la navette spatiale. Mais vous allez rapidement vous

rendre compte que c'est une chose de piloter un chasseur de combat, et une autre, bien différente, de réussir à contrôler la navette. Heureusement, vous disposez d'un ordinateur de bord très complet, qui vous donnera les indications utiles. Trois options vous sont proposées au début : démonstration, mode assisté (où votre provision de carburant est inépuisable, et où l'ordinateur pourra compenser certaines de vos erreurs) et enfin simulation complète : la plus difficile. Commencez par assister à la démonstration pour reconnaître les différentes phases que vous aurez à exécuter. Une fois que vous serez mieux familiarisé avec le vol spatial, bouclez votre ceinture et en avant pour la grande aventure. Vérifiez tout d'abord que les moteurs sont coupés, la porte fermée et les volets ouverts. Vous pouvez maintenant activer le compte à rebours. Lorsque vous arrivez à -15, mettez en route le moteur principal et à -4, augmentez la poussée du moteur, en suivant les indications de l'ordinateur. Vous devez maintenant contrôler la trajectoire de la navette en vous guidant sur la trajectoire théorique fournie par l'ordinateur de bord. Lorsque vous parvenez à 205 milles marins, coupez les moteurs. Il faut maintenant sta-

biliser votre orbite. Pour cela, activez les moteurs auxiliaires et inclinez le nez de la navette de 28 degrés. Une fois cette opération terminée, coupez les moteurs et ouvrez les portes du compartiment d'amarrage. Tout est prêt pour le rendez-vous avec le satellite. Mais comme ce n'est pas lui qui risque de vous rejoindre, vous allez devoir manœuvrer la navette. Pour cela, vous disposez de deux systèmes : l'O.M.S. (Orbital Maneuvering System), pour les distances importantes, et le R.C.S. (Reaction Control System), pour les ajustements plus fins. Grâce à eux, vous devez modifier vos coordonnées pour les faire coïncider avec celles du satellite, et cela pendant plus de deux secondes, pour que la liaison puisse avoir lieu. Voilà, vous avez réussi et ce n'était pas une mince affaire lorsque l'on pense que vous voliez à Mach 24 et cela à 210 milles de la Terre. Mais le plus dur reste encore à faire. Il vous faut, tout d'abord, sortir de l'orbite où vous êtes, en orientant la navette à l'aide du R.C.S. et en décélérant par l'action des moteurs O.M.S. Pour rentrer dans l'atmosphère, sans surchauffer l'appareil, vous devez adopter un angle de pénétration de 24 degrés et, bien sûr, fermer les portes du compartiment d'amarrage. Après, ►



EN AVION, TOMBER EN PANNE SÈCHE, C'EST TOMBER DE HAUT...



Flight Simulator II

vous n'avez plus qu'à respecter la trajectoire fournie par l'ordinateur de bord. Dès que vous apercevez les montagnes, virez à droite et alignez-vous sur la piste, en vous aidant des radars. Vous pouvez, avec beaucoup de maîtrise, vous poser sans trop de dommages, en suivant une procédure proche de l'atterrissage normal. Si tout se passe bien, l'ordinateur analyse vos performances (en particulier votre consommation) et peut-être serez-vous promu au grade de commandant ? Ce simulateur semble très proche de la réalité (il a été réalisé avec le concours de la N.A.S.A.), mais ma pratique du pilotage d'une navette spatiale est trop restreinte pour en dégager une opinion définitive ! Les graphismes sont corrects et les commandes répondent quasi instantanément. Un très bon programme. (Cassette et disquette Activision/Run Informatique pour Spectrum 48 K et Commodore 64.)

Flight Simulator II revenons maintenant à des appareils plus classiques. Vous allez prendre les commandes d'un avion de tourisme, le Piper PA 28 181 Archer II, petit monomoteur à hélice, doté d'un train d'atterrissage non rétractable et d'une vitesse maximum en vol de 240 km/h. Cela doit vous sembler bien faible, en comparaison des autres appareils, mais vous verrez que vous aurez votre content d'émotions. Au départ, le programme sélectionne le vol le plus facile : le temps est beau, sans vent. L'altimètre et le gyroscope sont étalonnés. L'ordinateur se charge de coordonner les com-

Rendez-vous



mandes lors des virages. Enfin, le mélange du carburant, et sa répartition dans les deux réservoirs, sont assurés automatiquement. Le décollage ne vous pose aucun problème sérieux, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée et il ne vous est même pas nécessaire de sortir les volets. Une fois votre altitude de croisière atteinte, stabilisez l'appareil. Vous pouvez alors continuer tranquillement votre promenade ou vous essayer à différentes manœuvres plus périlleuses.

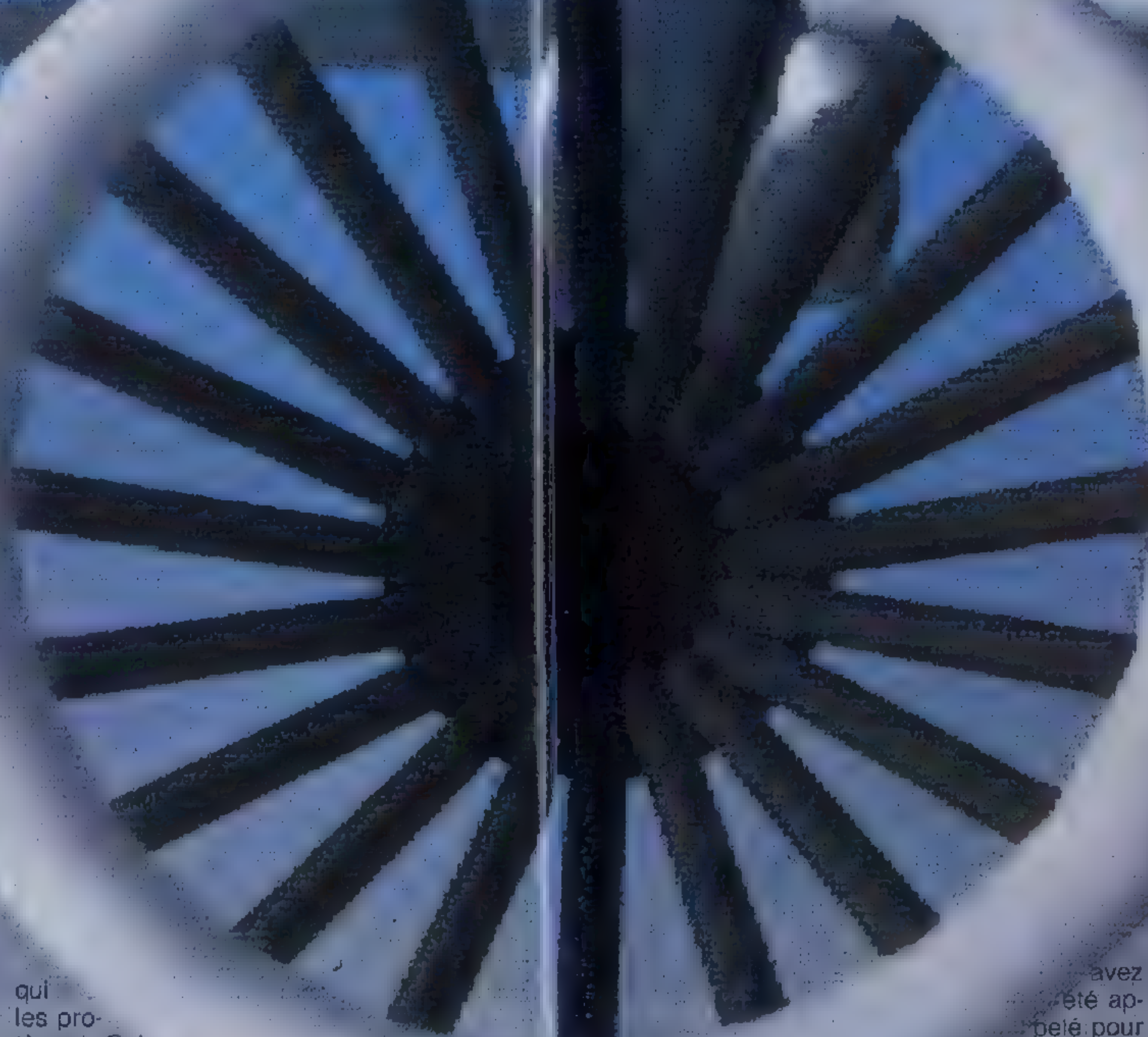
sans perdre de vue que la puissance de votre avion est limitée. Lorsque vous désirez rentrer à la base, guidez-vous sur les informations du radar pour vous aligner sur la piste et il ne vous reste plus qu'à suivre la procédure classique d'atterrissage. Vous pouvez maintenant vous envoler pour des trajets plus importants. Vous évoluez dans un monde comprenant les Etats-Unis, le Canada, le Mexique et les Caraïbes. Quatre-vingts aéroports sont dispersés sur ce vaste territoire, leur représentation étant parfaitement exacte. Choisissez un aéroport, pas trop éloigné pour ne pas tomber à court d'essence, et notez sa direction et la fréquence radio de sa balise. Vous pouvez piloter à vue et vous fier à votre gyroscope et à votre radar, mais il est temps d'expérimenter les systèmes d'aide à la navigation dont vous disposez. Le plus précis est le V.O.R. Une fois le récepteur radio calé sur la bonne fréquence et le secteur O.B.S. ajusté sur la radiale voulue, vous n'avez plus qu'à maintenir le curseur centré pour arriver sans encombre à l'aéroport. L'A.D.F. est moins précis et peut vous amener à effectuer de multiples spirales autour de l'aéroport en cas de fort vent latéral. Si vous trouvez que le pilotage est désormais devenu pour vous chose aisée, c'est le moment de passer à un niveau plus difficile.

Ainsi, vous pouvez voler sans assistance. Vous mettez vous-même les moteurs en marche, à l'aide des magnétos, réglez le mélange de carburant (vous devez vous occuper de sa répartition dans les deux réservoirs d'aile), réétalonnez régulièrement le gyroscope et surtout coordonnez les commandes des ailerons et du gouvernail pour maintenir l'axe de l'avion parallèle à celui du vol pendant les virages.

Si ce n'est pas encore assez compliqué, choisissez donc de voler en pleine nuit ou par mauvais temps : les sensations sont garanties. Lorsque vous serez à même de contrôler votre avion dans les pires conditions, laissez-vous donc tenter par un petit combat aérien. Votre avion va être équipé d'une mitrailleuse et de cinq bombes.

Les ennemis ont envahi la zone ouest de la rivière et y ont établi deux bases aériennes, ainsi que des réservoirs de carburant et des usines. Vous devez bombarder les réservoirs et les usines, en

dépôt des six avions adverses.



qui les protègent. Guidez-vous sur les indications de votre radar pour les repérer et essayez ensuite de les aligner dans votre mire et de tirer une rafale avant qu'ils n'en fassent autant. Vous vous apercevrez rapidement que c'est loin d'être facile. Ce simulateur de vol est le meilleur que nous ayons testé. La réaction ultra rapide des commandes, la représentation en trois dimensions du décor, vu de votre cockpit, allée à une rapide succession des images et les possibilités, quasi inépuisables, font de ce logiciel un « must » que l'on ne peut que chaudement recommander à tous les possesseurs d'un Apple ou d'un Commodore 64. (Disquette Sub Logic/Sivéa pour Apple II et Commodore 64.)

Rendez-vous décidément, vous ne parviendrez pas à vous reposer. La N.A.S.A. est sur le point de présider au lancement d'une

nouvelle navette et vous

de la station et de ne pas vous déplacer à plus de 20 m/s dans une quelconque direction. Vous devez donc ajuster la poussée des différents moteurs pour y parvenir, en vous basant sur les indications du radar et des compteurs de vitesse. Attention ! si vous calculez mal votre coup, rien ne vous empêchera de venir percuter la station et de terminer brutalement votre mission... La phase la plus délicate va commencer. Vous de-

vez entrer dans le quai d'arrimage. Pour cela, il vous faut manœuvrer de manière à vous trouver face à l'ouverture, pénétrer dans le corridor de garage et vous aligner. Lorsque l'arrimage réussit, votre score s'affiche, fonction du temps écoulé, de l'énergie utilisée et de votre habileté à piloter. Ce logiciel relativement intéressant est desservi par des graphismes médiocres. (Disquette Computerre pour Apple II.)

Blue Max vous êtes « Blue Max », le célèbre pilote de combat. Vous devez affronter les forces de l'Axe du Pouvoir. Commencez par faire décoller votre avion. Pour cela, rien de plus facile. Il suffit en effet de mettre vos moteurs en route et dès que votre vitesse atteint 100 milles/h, d'actionner le palonnier pour monter (il s'agit ici d'une simulation de vol simplifiée). Votre mission est de détruire la quasi-totalité des installations et des véhicules de l'ennemi. Pour cela, vous disposez de mitrailleuses et de trente bombes. Vous ne pouvez toucher les avions ennemis que si vous volez à la même altitude qu'eux (indicateur bleu). Si vous désirez utiliser vos mitrailleuses pour envoyer quelques rafales meurtrières au sol, il faut voler à très basse altitude. Attention, si vous descendez un peu trop, votre avion risque de décrocher. Pour réussir vos bombardements, guidez-vous sur l'ombre de votre avion projetée au sol. Il faut, bien sûr, tenir compte de votre vitesse et larguer la bombe un peu avant d'atteindre l'objectif. Ne bombardez que si vous êtes à une altitude suffisante. En effet, vous perdez de l'altitude au moment du bombardement et si vous êtes trop bas, vous percuterez le sol. Si vous êtes touché par la D.C.A. ou par un avion adverse, un indicateur vous donne la nature de l'avarie (réservoir percé, manœuvrabilité diminuée, problèmes dans le largage des bombes ou l'action des mitrailleuses). Fort heureusement pour vous, il est tout à fait possible de vous poser sur un aéroport ami, de faire réparer les avaries et refaire le plein de carburant et de munitions. Pre-

avez été appelé pour mener à bien les opérations. Vous devez tout d'abord réussir à vous mettre en orbite, à une altitude au moins égale à 191 km et à une vitesse horizontale de 7 800 m/s pour échapper à l'attraction terrestre. Contrôlez l'inclinaison de la navette et surveillez votre trajectoire pour y parvenir, si possible sans avoir recours à votre réacteur (vous en aurez besoin pour les phases suivantes). Une fois en orbite, votre objectif est de rejoindre la station spatiale. Pour cela, vous devez modifier progressivement votre orbite de manière à ce que la vôtre, et celle de la station, se croisent au moment voulu. Votre but doit être maintenant d'amener la navette à moins de 2 km



Blue Max

nez garde cependant à atterrir au tout début de la piste, car dans le cas contraire, vous n'auriez plus assez de distance pour atteindre une vitesse suffisante et décoller. Ce simulateur de vol simplifié est servi par des graphismes de très bonne qualité et le jeu est assez varié. (Cassette Ocean/Coconut pour Spectrum 48 K.)

Raid over Moscow vous dirigez les forces aériennes des Etats-Unis et votre mission consiste à effectuer un raid de représailles sur Moscou. Vous devez tout d'abord réussir à faire sortir tous les avions de l'escadron, du hangar où ils sont parqués. Dès qu'un pilote monte à bord, l'avion commence à avancer. Ne tentez pas de vous diriger directement vers la porte de sortie. La poussée initiale résiduelle vous ferait avancer en orbe, et vous auriez toutes les chances, si l'on peut dire, de vous écraser sur l'un des murs du hangar. Commencez plutôt par virer de 180 degré et donnez un peu de gaz pour compenser la poussée de départ. Puis alignez-vous face à la porte de sortie et prenez un peu d'altitude. Vous pouvez désormais commander l'ouverture de la porte et sortir. Ne vous attardez pas trop car la porte ne restera pas ouverte très longtemps. Lorsque vous aurez fait décoller tous les avions, dirigez-vous vers le lieu d'atterrissage des forces soviétiques. Vous devez détruire les installations et les tanks de l'ennemi. Méfiez-vous des missiles qui vous poursuivent et que vous ne pouvez éviter qu'en volant à très basse altitude. Il vous faut maintenant anéantir les silos de missiles. Pour cela, vous devez atteindre le point

Raid over Moscow



DES MISSILES A GUIDAGE RADAR ET INFRAROUGE, HELP!

névralgique du silo, tout en évitant les attaques des avions et les roquettes.

Vous voici maintenant face au centre de contrôle. Il est défendu par des soldats postés sur les côtés et par des tanks. Vous devez vous débarrasser d'eux et tirer aussi sur les tours de garde et les portes, l'une d'entre-elles constituant l'entrée du réacteur nucléaire principal.

A l'intérieur de celui-ci, un robot contrôle, en permanence, la température des différentes parties du réacteur, pour éviter un emballement.

Dès qu'il vous apercevra, il commencera à vous tirer dessus. De plus, il dispose d'un bouclier frontal invulnérable aux projectiles.

La seule manière de le détruire est de faire ricocher une grenade sur le mur, qui vient alors toucher le robot par derrière. Lorsque le dernier robot est détruit, regagnez vite votre avion avant l'explosion finale. Ce logiciel n'est pas, en fait, un véritable simulateur de vol mais le décollage des avions n'en est pas plus facile pour autant.

Les tableaux sont assez variés et vous aurez sans doute bien des problèmes avant de parvenir au bout de votre mission.

(Disquette Access pour Commodore 64.)

Flight Path 777 vous êtes devenu maître dans le pilotage des avions de tourisme et des chasseurs. Mais sauriez-vous piloter ces avions lourds et peu maniables que sont les gros avions de ligne ?

Au début du jeu, six niveaux vous sont proposés en fonction de votre habileté au pilotage. Dans chaque scénario, vous devez décoller, survoler les montagnes avoisinantes et réussir à atterrir sur la piste de l'aéroport suivant. Dans les niveaux les plus élevés, vous avez aussi à faire face à des panes de moteurs et à de forts vents latéraux. Avant de décoller, il faut tout d'abord aligner l'axe de l'avion avec celui de la piste en roulant à faible vitesse. Ensuite sortir les volets. Ils sont indispensables pour faire décoller de gros avions comme celui-ci. Vous êtes maintenant prêt pour le décollage. Augmentez rapidement votre vitesse et dès que celle-ci atteint 180 knots, tirez à vous le palonnier et vous quittez la piste. Maintenez votre vitesse entre 180 et 200 knots et rentrez les volets au plus vite. En effet, s'ils étaient maintenus sortis à la vitesse de 200 knots, vous les endommageriez. Augmentez encore la pente ascendante de l'avion, tout en augmentant aussi sa vitesse. Dès que vous atteignez

300 pieds, rentrez le train d'atterrissage car il ne ferait que vous ralentir et pourrait même être endommagé si vous voliez trop vite. Lorsque votre altitude devient supérieure à celle des montagnes, ramenez votre avion à un vol horizontal. Pendant que vous les survolez, modifiez votre direction pour la faire coïncider avec celle de la piste d'atterrissage. Dès que votre indicateur vous annonce que vous n'êtes plus qu'à 25 milles de la piste, vous pouvez entamer la descente. Lorsque vous parvenez à dix milles de la piste, un voyant lumineux vous indique si votre altitude est correcte. Audessous de 300 pieds, vous devez sortir les volets et le train d'atterrissage, tout en continuant à respecter les impératifs de vitesse. Pour atterrir, vous devez maintenir votre avion entre 160 et 170 knots.

Dès que la piste se présente amenez votre appareil au sol et faites rapidement diminuer votre vitesse.

Le compte rendu de vos erreurs vous est donné à l'arrivée.

Ce simulateur un peu simplifié est peu passionnant et la nécessité du contrôle quasi permanent de la vitesse est vite lassante. (Cassette Anirog Software/Run Informatique pour Vic 20, Commodore 64 et MSX.)

F-15 Strike Eagle vous allez prendre les commandes d'un redoutable chasseur de combat, le F 15, pour plusieurs missions, toutes très dangereuses. Cet avion monoplacement, bi-réacteurs, peut atteindre Mach 2,5 et voler à une altitude de 62 000 pieds. Il est armé de canons, de missiles et de bombes. Quatre niveaux sont disponibles pour vous permettre d'ajuster la difficulté à votre maîtrise du pilotage.

Vous devez mener à bien sept missions différentes, de difficulté croissante.

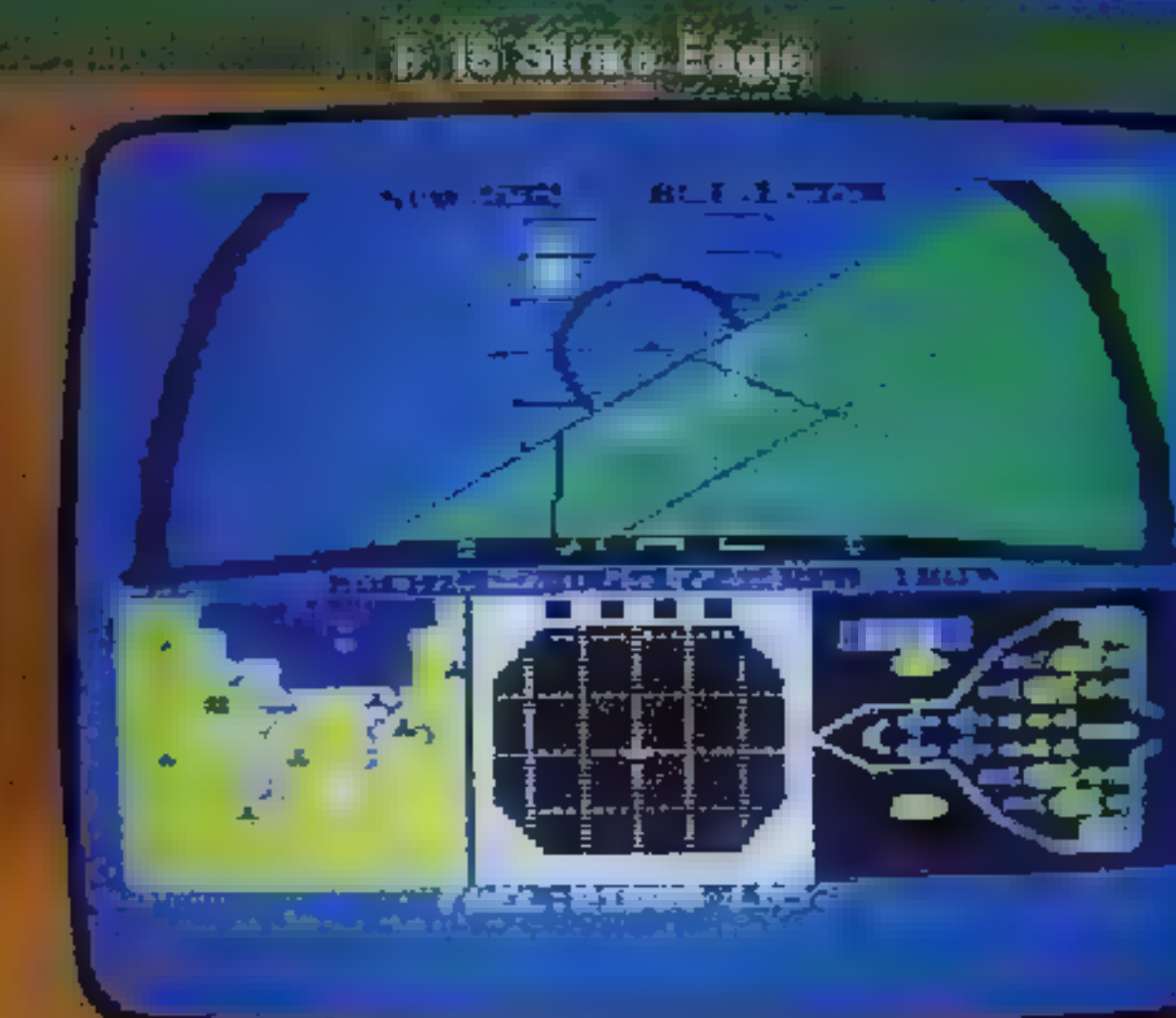
Pour chacune d'entre elles, vous avez à détruire toutes les cibles et à retourner atterrir à votre base. Il vous est néanmoins possible de revenir à la base prématurément pour refaire le plein de carburant, réparer les dégâts causés à votre avion ou refaire provision de munitions. Dans cette simulation, vous n'avez pas besoin de décoller ! En effet, au début de chaque mission, vous vous retrouvez déjà en plein vol, à une altitude moyenne, et vos canons armés pour un éventuel combat aérien. Consultez la carte de la région et établissez un plan de vol. Une fois ce dernier choisi, placez le curseur de navigation sur l'objectif désiré. Maintenez une altitude de vol de 36 000 pieds pour une meilleure effi-

cacité, mais vous pouvez éventuellement voler beaucoup plus haut, pour éviter les missiles sol-air et les avions moins performants, ou au contraire voler très bas, pour échapper à la détection des radars ennemis. Durant le vol, vous avez à parer aux attaques des missiles à guidage radar ou infra-rouge, ainsi qu'à de nombreux avions de combat. Pour les missiles, commencez par déterminer de quel type ils sont. Contre les missiles à guidage infra rouge, vous pouvez tenter de vous retourner contre eux. Utilisez le leurre (attention, il n'est pas infallible), ou en dernier recours, guidez-vous sur le radar courte portée et tentez de leur échapper en effectuant un virage serré à grande vitesse. Pour les missiles à guidage radar, suivez leur progression sur votre radar et dès qu'ils sont à portée, actionnez le dispositif les faisant exploser en vol. Pour les avions, le mieux est de les poursuivre et de les abattre avant qu'ils ne fassent de même. Une fois parvenu au dessus de l'objectif de départ, vous devez le bombarder à une altitude de 2 000 pieds. N'oubliez pas de remonter immédiatement, pour échapper à la défense anti-aérienne. Ce simulateur, bien qu'incomplet, est très intéressant et les missions proposées sont

variées et difficiles. Les commandes réagissent très vite et le graphisme est de bonne qualité.

(Cassette Micropose Software/Run Informatique, pour Commodore 64.)

Solo Flight vous prenez les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur à hélice. Différentes options vous sont proposées au début : niveau du pilote, temps clair ou nuageux, vents plus ou moins importants, vol aux instruments (quand les nuages sont vraiment très bas), et pratique de l'atterrissage. De plus, vous pouvez choisir de voler dans les états du Kansas, de Washington et de l'Orégon ou du Colorado. Au début, sélectionnez le mode le plus facile, pour vous familiariser avec la conduite de cet avion. La représentation à l'écran est un peu particulière. En effet, la moitié inférieure de l'écran vous révèle les différents instruments et cadrans nécessaires pour le vol, tandis que la moitié supérieure montre votre avion dans son contexte, comme s'il était filmé par un autre avion, derrière lui. C'est un peu inhabituel, mais qu'importe car le résultat est tout à fait probant. Le décollage ne doit pas vous poser trop de problème. Conduisez l'avion



VOUS ÊTES A COURT DE MUNITIONS, POSEZ-VOUS... OU MOUREZ

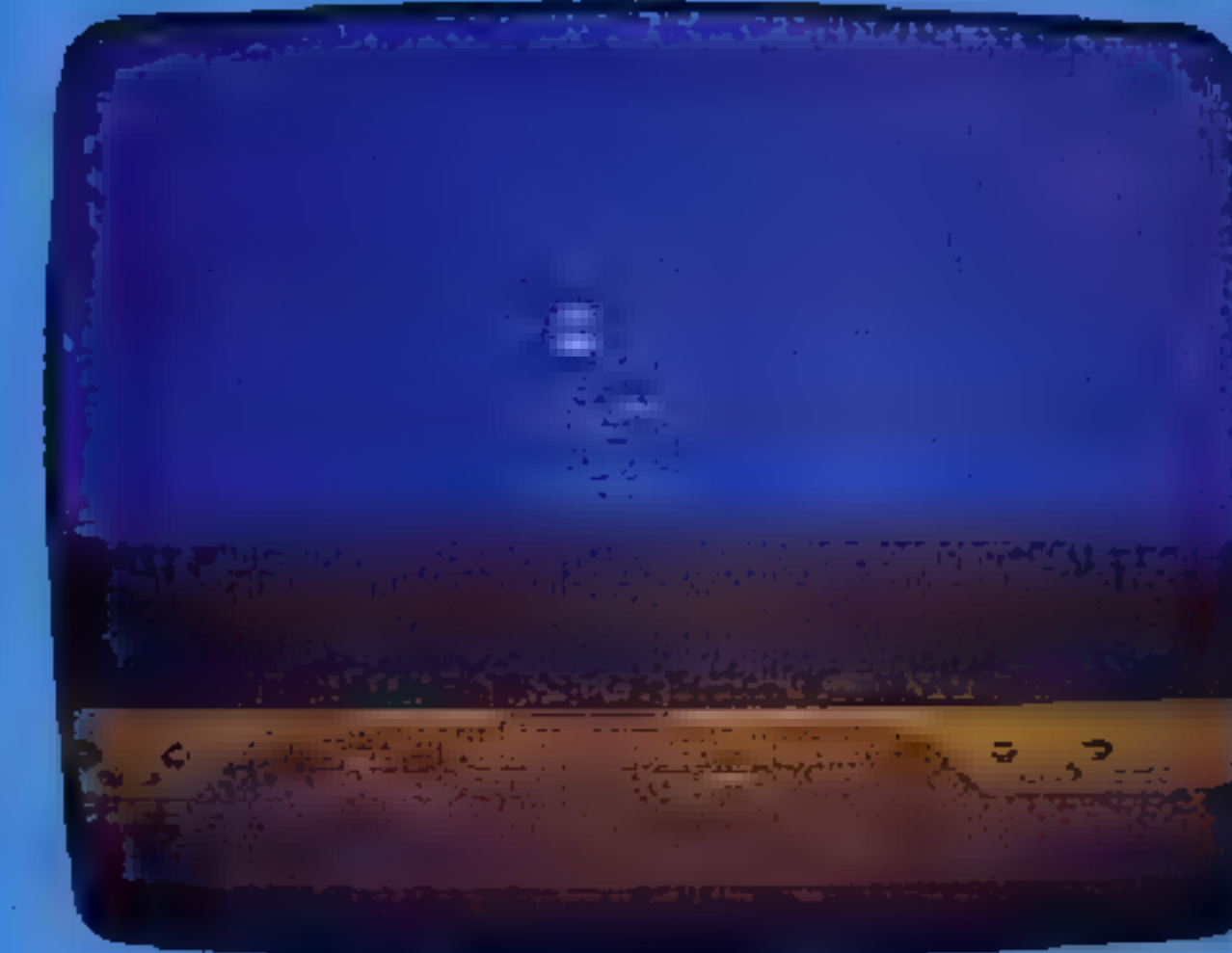
au bout de la piste, à faible vitesse, faites demi-tour, sortez un peu les volets et mettez pleins gaz. Dès que votre vitesse atteint 85 knots, tirez à vous le manche à balai pour incliner l'avion de 8-9 degrés. Lorsque vous atteignez une altitude suffisante, rentrez les volets et le train d'atterrissage. Vous pouvez maintenant évoluer librement, sans oublier, cependant, les contraintes de vol et la faible puissance du moteur. Lorsque vous désirez atterrir, approchez-vous de l'aéroport à une altitude de 1 000 à 1 500 pieds. Lorsque l'I.L.S. devient active, vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour vous centrer correctement sur la piste. Sortez le train d'atterrissage et les volets, pour éviter le décrochage à faible vitesse,

réduisez la poussée du moteur à 4 et inclinez l'appareil de 4-5 degrés vers le bas. Puis réduisez peu à peu la puissance du moteur et, au dernier moment, faites monter le nez de votre appareil. Lorsque vous aurez appris à bien maîtriser l'appareil, choisissez un niveau plus difficile où des pannes peuvent survenir. Pour le vol aux instruments, vous disposez de la navigation V.O.R. Vous localiserez la piste d'atterrissage en vous basant sur l'intersection de deux radiaux de deux stations V.O.R. différentes. C'est loin d'être facile et il vous faudra sans doute quelques temps pour apprendre à vous repérer. Lorsque vous serez parvenu à maîtriser toutes les fines- ses de la navigation aérienne, choisissez

donc la dernière option. Vous vous trouverez transporté au temps de l'aéropostale. Votre mission consiste à porter le courrier à cinq destinations différentes et cela, en un minimum de temps. Faites charger les sacs (pas trop, sinon votre avion deviendrait trop peu maniable), et emportez une provision supplémentaire de carburant pour être sûr de ne pas tomber à court d'essence. Observez soigneusement la carte et notez les aéroports, les pistes d'atterrissage et les fréquences des stations V.O.R. Plus vous avancerez dans le jeu, plus le temps se détériore et à la fin, votre avion risque même de vous jouer quelques

tours. Ce simulateur de vol est particulièrement performant. Il est très complet, les commandes réagissent rapidement et le graphisme est tout à fait réussi. Un must. (Cassette ou disquette Microprose Software/Run Informatique, pour Atari 800 et Commodore 64.)

Spring 44 : ce simulateur vous propose de mesurer votre habileté dans un combat aérien. Vous pilotez un avion à hélice monomoteur de la seconde guerre mondiale. Quatorze scénarios sont disponibles, de difficulté croissante. La partie inférieure de l'écran visualise les instru-



ments dont vous disposez : miroir (pour les ennemis qui attaquent par derrière), indicateurs de vitesse, d'altitude, de direction, de

puissance du moteur et de réserves des projectiles. La partie supérieure de l'écran représente, en trois dimensions, ce que vous apercevez de votre cockpit. Ici pas de problème de décollage car, dès le début, vous vous retrouvez en vol, prêt à affronter un adversaire. Vous devez le cibler dans votre mire de tir et faire feu, à courte distance si possible pour augmenter vos chances de succès. Votre adversaire, pour sa part, ne reste pas inactif et il vous faut parfois effectuer loops et manœuvres en « S » pour échapper à son attaque. Si vous êtes à court de munitions, il est possible de vous poser facilement n'importe où, de préférence en territoire allié, pour ne pas être capturé. Il suffit, en effet, de descendre l'en-

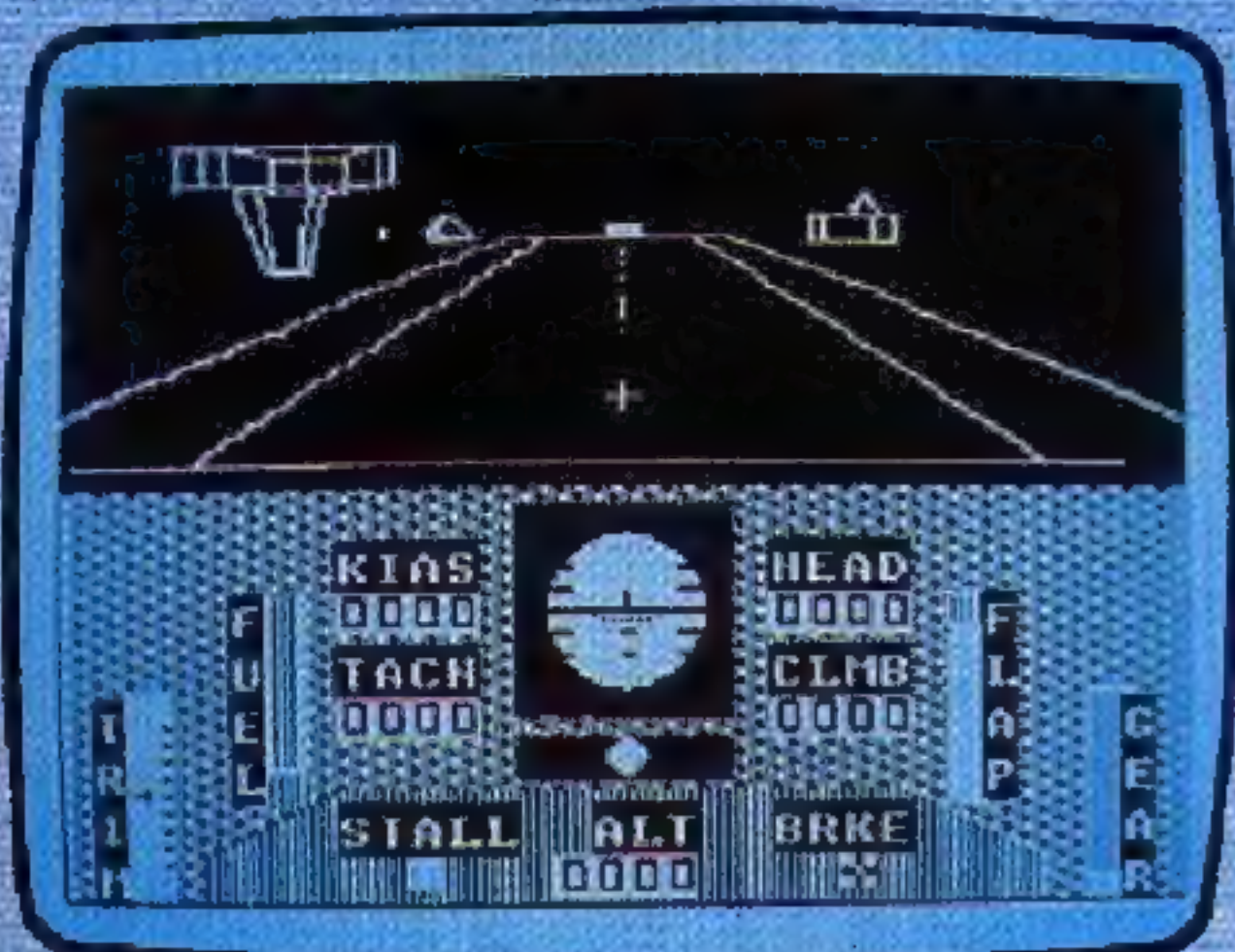
737 Flight Simulator : c'est une chose de piloter un chasseur de combat, souple et maniable, ça en est une autre, bien différente, de réussir à amener à bon port les passagers d'un Boeing 747. Vous feriez peut-être bien de vous entraîner au décollage, au vol et à l'atterrissage avant de risquer la vie de centaines d'innocents. Pour parvenir à faire décoller cette masse impressionnante, vous devez tout d'abord sortir les volets de 50 degrés, pour accentuer la portance de l'appareil, puis, augmenter la puissance des moteurs jusqu'à 70 % du maximum. Dès que votre vitesse atteint 100 knots, tirez à vous le manche à balai jusqu'à ce que l'appareil adopte une pente ascensionnelle de 300 mètres/minute. Sur-tout, ne roulez pas sur la piste à trop grande vitesse, car le train d'atterrissage aurait toutes les chances de casser, sous l'action combinée du poids de l'appareil et des vibrations. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer le train d'atterrissage et les volets, si vous ne voulez pas les fausser. Le vol peut maintenant se poursuivre sans problème, pour peu que vous restiez dans les limites de tolérance du Boeing : vitesse maximale : 365 knots ; altitude maximale :



11200 mètres. Vous disposez pour vous guider du compas, bien sûr, et surtout de deux récepteurs V.O.R., qui vous permettront de vous guider jusqu'à la prochaine piste d'atterrissage. Une fois que vous êtes suffisamment proche de celle-ci, et si possible aligné, actionnez l'I.L.S. Votre vitesse doit se situer vers 140 knots et vous devez sortir les volets de 40 degrés pour diminuer la vitesse de décrochage de l'appareil. Guidez-vous sur les indications de l'I.L.S. pour vous maintenir dans le bon axe et à l'altitude correcte, et réduisez régulièrement la vitesse de l'avion. Dès que vos roues touchent le sol, inversez la poussée des réacteurs et actionnez les freins. Si vous parvenez à faire toucher les roues dès le début de la piste, vous arriverez à immobiliser l'appareil avant la fin de celle-ci. Une fois que vous saurez bien maîtriser cette énorme masse volante, essayez donc de voler de nuit ou d'introduire les effets du vent. Vous verrez que vous ne serez pas déçu du voyage ! (Cassette Mirrorsoft/Run Informatique, pour Oric 1/Atmos).

Plan de vol et procédure d'atterrissage du 737 Flight Simulator, quand le jeu rejoint la réalité...

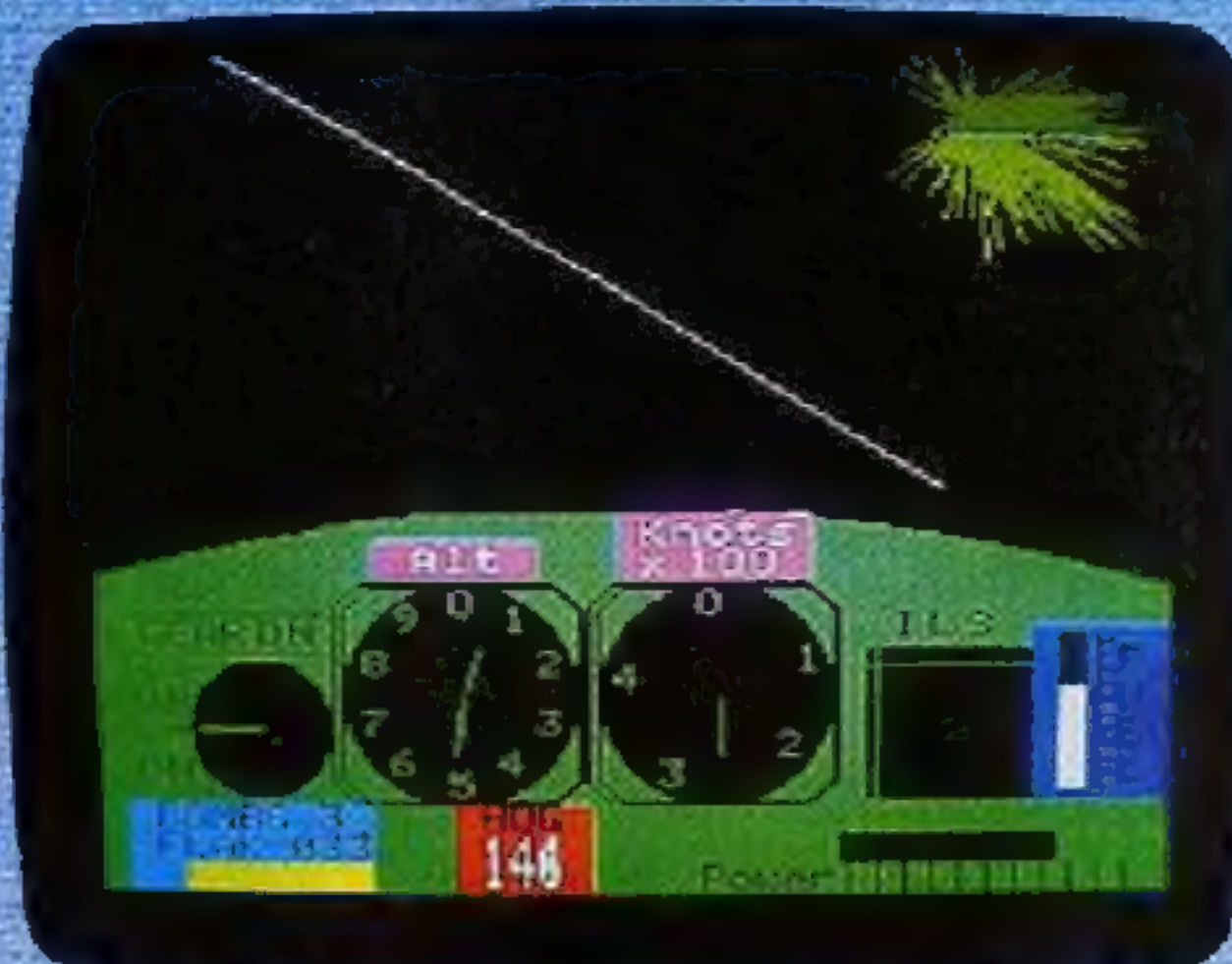
S.O.S. UN SATELLITE DE LA N.A.S.A. EST EN PERDITION...



World of flight

tement, jusqu'à l'altitude 0, pour y parvenir. Au bout de cinq victoires consécutives, vous êtes sacré « as » de l'escadrille. Ce simulateur n'est pas assez complet, mais il convient aux amateurs de jeux d'action. (Cassette ou disquette Microprose Software/Run Informatique, pour Atari 400/800 et Commodore 64).

Worlds of flight : vous avez maintenant entre les mains un petit avion de tourisme, monoplace, monomoteur, à train d'atterrissage rétractable. Vous pouvez évoluer dans neuf « mondes » différents et même passer de l'un à l'autre. Les commandes s'effectuent à l'aide des deux manettes de jeu et du clavier, simultanément, ce qui nécessite un peu d'entraînement, mais facilite finalement les manœuvres. Pour décoller, commencez par mettre les moteurs en route et poussez à fond leur puissance. Puis lâchez les freins et lorsque votre vitesse est au moins égale à 60 knots, tirez à vous, à moitié, le levier de profondeur. Dès que vous vous trouvez en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour ne pas l'endommager. Une fois à 1 000 pieds d'altitude, réduisez votre vitesse et adoptez un vol horizontal. A ce propos, le réglage du joystick doit être particulièrement précis et il faudra n'effectuer que des corrections très légères pour y parvenir. Rien ne vous empêche maintenant de vous laisser aller à toutes les fantaisies et d'essayer vols sur le dos, loopings, vrilles et autres figures acrobatiques. Pour vous guider, vous disposez de la vue, de votre cockpit, dans plusieurs directions et sous plusieurs angles. Le radar vous donne une vue cartographique de la région, avec une possibilité supplémentaire de zooming, et le compas vous indique le nord magnétique et votre direction actuelle. Lorsque vous désirez rentrer à la base, approchez-vous de la piste à basse altitude et à vitesse réduite. Puis, lorsque vous êtes aligné, abaissez le train d'atterrissage et sortez les volets. Continuez à descendre régulièrement et lorsque vous atteignez 50 pieds au-dessus de la piste, élevez le nez de l'appareil et diminuez encore la puissance des moteurs. Dès que les roues touchent le sol, utilisez le frein et poussez le levier de profondeur : l'arrêt s'obtiendra



Dambuser

sans problème. Si vous désirez voler ensuite dans des conditions plus difficiles, il est possible de modifier le plafond de nuages et la vitesse des vents. Un bon simulateur de vol, fidèle et complet. (Cassette Microdeal/Goal Computer, pour Dragon 32.)

Dambuser : vous allez désormais piloter un bombardier Lancaster. Vous avez pour mission de bombarder les trois objectifs qui vous sont assignés et de rentrer à la base. Le décollage ne pose vraiment aucun problème. Il vous suffit de pousser vos moteurs à leur maximum et dès que la vitesse atteint 100 knots, de tirer à vous le manche. Mais, particularité amusante, il est tout à fait possible de continuer à rouler à pleine vitesse au sol, et même de quitter la piste, sans qu'il ne vous arrive quoi que ce soit ! Une fois en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour économiser votre réserve de carburant. Montez à 2000 pieds, pour éviter de vous fracasser sur les montagnes environnantes. Votre objectif se trouve plein nord. Dès qu'il apparaît à l'horizon, réduisez votre vitesse à 100 knots et descendez à 250 pieds au-dessus du sol. Lorsque vous approchez de l'objectif, vous avez à subir le tir des défenses anti-aériennes. Veillez à ce que ces tirs ne vous fassent pas dévier de votre route. Larguez vos bombes au moment où la cible est sur le point de disparaître de votre champ de vision. Si vous êtes bien positionné, vous pouvez observer la trajectoire de vos bombes. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre route pour atteindre l'objectif suivant. Lorsque vous avez terminé votre mission, il vous faut ren-



Lift off with space shuttle

trer à la base. Pour cela, approchez-vous de la piste par le sud, à une altitude de 1500 pieds. Vous devez vous guider sur les indications de l'I.L.S. pour effectuer, sans problème, votre approche. Réduisez votre vitesse à 100 knots et n'oubliez pas, bien sûr, de sortir le train d'atterrissage et vous atterrirez sans ennui. Ce simulateur du vol simplifié est peu fidèle et n'est guère passionnant. (Cassette IJK Software/No Man's Land, pour Oric 1-Atmos.)

Lift off with space shuttle : un des satellites de la N.A.S.A. pose quelques problèmes de fonctionnement et vous êtes chargé d'aller sur place pour le réparer. Vous devez tout d'abord décoller et réussir à mettre la navette en orbite.

Pour cela, il vous faut contrôler la direction et l'inclinaison de celle-ci, en la maintenant conforme aux indications de l'ordinateur de bord (en permanence, vous devrez maintenir le carré qui vous représente dans les limites de la boîte et si possible au centre de celle-ci). Il faut vous rapprocher du satellite à moins de 16 mètres. Pour cela, vous devez utiliser les tuyères de la navette et réussir à centrer, le satellite dans la fenêtre. Lorsque vous y parvenez vous pouvez alors commencer les réparations. Vous devez amener le bras mécanique juste au-dessous de satellite et l'amarrer. Il ne vous reste plus qu'à ramener le satellite jusque dans la soute de la navette pour procéder aux réparations. Vous ne disposez que de 100 secondes pour mener à bien cette phase. Si vous n'y parvenez pas il faut cependant continuer. Pour rentrer dans l'atmosphère, vous devez là encore suivre les indications de l'ordinateur de bord. Il faut vous maintenir à la vitesse 800, à une altitude comprise entre 5 000 et 15 000 pieds et conserver votre représentation centrée dans la fenêtre. Pour l'atterrissage, il vous faut réduire votre vitesse à 250, maintenir votre direction face au nord et régler l'inclinaison de la navette pour qu'elle soit horizontale. A la fin de la mission, vous êtes informé du score que vous avez réalisé.

Ce logiciel, au graphisme parfois sommaire, n'a pas réussi à nous enthousiasmer. (Cassette Microdeal pour Atari 400/800).

Jacques HARBONN.

19 SIMULATEURS DE VOL AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	TYPE D'AVION	FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION	POSSIBILITÉS	GRAPHISMES	RAPIDITÉ DES COMMANDES	INTÉRÊT	PRIX T.T.C.
INTERCEPTEUR COBALT	Ere Informatique No Man's Land	K7	Spectrum 48 K, ZX 81 32 K, Oric 1/Atmos, MO 5	Chasseur	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	95 F
SUPER SABRE	SpriteX	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	n.c.
DELTA WING	Créative Sparks No Man's Land	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	99 F
NIGHTFLITE II	Hewson Consultants	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	n.c.
FLIGHT SIMULATION	Pslon	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	100 F
FLIGHTER PILOT	Digital Integration VTR	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	100 F
SPACE SHUTTLE	Activision Run Informatique	Disq. et K7	Spectrum 48 K C 64	Navette spatiale	?	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	135 F
FLIGHT SIMULATOR II	Sub-Logic Sivaa	Disq.	Apple II, C. 64	Tourisme	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	700 F
RENDEZ-VOUS	Computerre	Disq.	Apple II	Navette spatiale	?	★★★	★★	★★★	★★★★	n.c.
BLUE MAX	Ocean Coconut	K7	Spectrum 48 K	Biplan	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	120 F
RAID OVER MOSCOW	Access	Disq.	C. 64	Chasseur	★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	n.c.
FLIGHT PATH 737	Anirog Software Run Informatique	K7	VIC 20, C. 64, MSX	Boeing	★★	★★	★★★	★★★	★★	130 F
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose Software Run Informatique	K7	C. 64	Chasseur	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	195 F
SOLO FLIGHT	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 800, C. 64	Tourisme	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	210 F
SPITFIRE ACE	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 400/800, C. 64	Chasseur	★★	★★	★★★	★★★★	★★★	160 F
LIFT OFF SPACE SHUTTLE	Microdeal	K7	Atari 400/800 C 64	Navette spatiale	?	★★★	★★	★★★	★★★	155 F
737 FLIGHT SIMULATOR	Microsoft Run Informatique	K7	MSX 32 K	Boeing	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	155 F
DAMBUSTER	IJK Software No Man's Land	K7	Oric 1/Atmos	Bombardier	★	★★	★★	★★★★	★★★	100 F
WORLDS OF FLIGHT	Microdeal Goal Computer	K7	Dragon 31	Tourisme	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	220 F

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

1 DOSSIER: Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC:** Pac Man (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI:** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS:** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House (ATARI 2600), Singeries, Billard américain (PHILIPS VIDEOPAC), Boxe, Ski (MATTEL INTELLIVISION), Faucons, Sneakers (APPLE II*). Le désert des tartares, La caverne des lutins (VICTOR LAMBDA 1), Missile command (ATARI 600 XL).

2 DOSSIER: Match à cinq, les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC:** Horse Racing (MATTEL INTELLIVISION). **BANC D'ESSAI:** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS:** Yars Revenge, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom (ATARI 2600), Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog (MATTEL INTELLIVISION), Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Vegas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent (VIDEOPAC PHILIPS), Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City (TI 99 4/A), Evasion, Vautour de l'espace (PRESTIGE), Eastern Front (ATARI 600 XL), Choplitter (APPLE II*).

3 DOSSIER: Passeport pour l'aventure. **LUDIC:** Stampede (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI:** le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS:** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Haunted House, Riddle of the sphynx, Sword Quest, Spiderman, James Bond 007, Superman (ATARI 2600), Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II (MATTEL INTELLIVISION), Quatre en ligne, Sammaï, Combattant de la liberté, La quête des anneaux (VIDEOPAC PHILIPS), Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy (APPLE II*), Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars (ATARI 600 XL), Jupiter Lander, Radar rat race (VIC 20), Caverne des lutins (VICTOR).

4 DOSSIER: Onze ordinateurs à moins de 3000. **LUDIC:** Pitfall (ATARI), Utopia (MATTEL). **CARTE POSTALE:** Escalade à Las Vegas, L'ordinateur des testés: Volley Ball, Cosmic Arc, Star Voyager, Démon Attack, Jawbreaker, Megamania, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, Les guerriers de l'espace perdue, La valise piégée (ATARI), Mille bornes (TANDY TRS 80), Foot Ball (TI 99 4/A), Road Race (VIC 20).

5 DOSSIER: Les combats spatiaux. **LUDIC:** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI:** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE:** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE:** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS:** Mrs Pac Man, Sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Démon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack (ATARI 2600), Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Démon Attack, Space Battle, Space Spartans (MATTEL), Shamus, Star Raiders (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), TI Invaders (TI 99 4/A), Olympics (VIDEO SYSTEM), Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté (VIDEOPAC), Mine Storm, Space Wars, Star Hawk, Scramble (VECTREX), Trader (ZX 81), Jeux de balle, Invaders (INTERTON), Grand Slam Tennis (ADVISION), Tennis (CREATIVISION).

6 DOSSIER: 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI:** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL:** Les pirates du XX^e siècle. **LOGICIELS TESTÉS:** Action Force, Sky Skipper, world end, Golf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 (ATARI 2600), Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast (MATTEL INTELLIVISION), Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde (VIDEOPAC), Parsek (TI 99 4/A), Trap, Tridi 444 (TO 7), Cosmic Chasm (VECTREX), Quizmaster (VIC 20), Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture (COLECOVISION), Miner 2049, Les cavernes de Mars, Oix (ATARI 600 XL).

7 DOSSIER: Les simulateurs de vol. **LUDIC:** Advanced dungeons and dragons (MATTEL). **BANC D'ESSAI:** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE:** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS:** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram It, Oink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian (ATARI 2600), Happy Trails, Burger Time (MATTEL), Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo (COLECOVISION), Jumbo jet pilot (ATARI 600 XL), La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fou, Terra Hawks (VIDEOPAC), Soldier (DAI), IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simulator, A2 FS1 Flight Simulator (APPLE 48 K), T80 FS 1 Flight simulator (TRS 80), 747 Simulator (DRAGON 32), Vol, Pilot (ZX 81).

8 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO: Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision, Videopac C-52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER:** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple II*, Oric 1, Laser 200, Hector HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4/A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIQUEURS ÉLECTRONIQUES: LES MINIS QUI MARCHENT. 300 LOGICIELS AU TILTOSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT:** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis, Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman (ATARI 2600), Dracula, Advanced Dungeons and Dragons, Atlantis (MATTEL), Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, Q*, Bert, Donkey Kong (COLECOVISION), Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), Parsek (TI 99 4/A), Road Race, Alien, Avenger, Arcadia (VIC 20), Terra Hawks, La quête des anneaux (VIDEOPAC), Cosmic Chasm (VECTREX), Duel (DAI), Choplitter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider (APPLE II*), Sonar, Temple of Apshai, Invasion Orion (TRS 80), Doodle Bug, Shuttle (DRAGON 32), Intercepteur, Xenon 2, Dark Cristal, Dictateur (ZX 81), Congo Bongo (Yeno SC 3000), Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 (COMMODORE 64), Le mystère de Kikekankoi (ORIC 1), Gobbledegook (JUPITER ACE), Felix in the FACTORY (BBC), Corn Cropper, Intercepteur Cobalt, Ah Diddum (SPECTRUM 48 K), Hangman (LASER 200), La grenouille, Astéroïde (HECTOR 2).

9 DOSSIER: Les courses automobiles. **LUDIC:** Intercepteur Cobalt (SPECTRUM). **BANC D'ESSAI:** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS:** Asterix, Popeye, Tuitenkham, Decathlon, Artillery Duel, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position (ATARI 2600), Beamrider, Auto Racing (INTELLIVISION), Looping, Space Fury, Turbo (COLECOVISION), Pole Position (ATARI 600 XL), Car Wars, Ambulance, Driving Demon (TI 99 4/A), Road Race (VIC 20), Chez Maxime, Course de voiture (VIDEOPAC), Web Wars, Fortress of Nazrod, Hyper Chase (VECTREX), A.E. (APPLE II*), Croqueur, Race Fun, Stock Car (ZX 81), Le ballon d'or, 3d Glooper, Slap Dab (COMMODORE 64), Cubert, Driver (ORIC 1), Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs (SPECTRUM), Planet Patrol (LASER 200), Le clochard, Route 16 (ADVISION).

10 DOSSIER: Les wargames. **LUDIC:** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI:** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE:** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS:** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Big Bird, Frobsite Bailey's, H.E.R.O., Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood (ATARI 2600), SafeCracker, Ice Trek (INTELLIVISION), Space Panic, Pepper II, Rocky (COLECOVISION), Le mur de Berlin (VIC 20), Frogger, Q* Bert (VIDEOPAC), Flipper Pinball, Spike (VECTREX), Zaxxon (APPLE), Mineur (ZX 81).

Monaco GP (YENO SC 3000), Dicky's Diamond, Skramble (COMMODORE 64), Vol Oric (ORIC 1), Invincible Island, Manic Miner, Kong (SPECTRUM), Tennis (LASER 200), Le Dragon du donjon (HECTOR), Protector (LYNX).

11 DOSSIER: Les robots attaquent. **LUDIC:** Manager (SPECTRUM 48 K). **BANC D'ESSAI:** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS:** Jet Pac, Alic Alac, Ani Attack, M. Wimpy, Pssst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchemist (SPECTRUM), Bloc Head, el Bandito, Skramble (DRAGON 32), Bounzy, Siren City, Stix (COMMODORE 64), Spannerman, Space Trek, The Worms (LYNX 81), Choplitter, Meler Mania (VIC 20), High Resolution (ZX 81), Champion Tennis (YENO SC 3000), Night Flight, Zorger's Revenge (ORIC 1), Pharaoh's Curse (ATARI 600 XL), Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast (COLECOVISION), Cosmic Rescue (LASER 200), Police Artist (APPLE II*), Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda (ATARI 2600), Donjons et dragons (AQUARIUS), Mes premiers mots croisés (TO 7), Chat et souris (VIDEOPAC).

12 DOSSIER: Les secrets du dessin électronique. **LUDIC:** L'aigle d'or (ORIC). **BANC D'ESSAI:** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS:** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexpert, Laser Zone, Jeep, Kong (COMMODORE 64), Connexion (TO 7), Laser Gates, Mario Bros (ATARI 2600), Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger (ATARI 600 XL), Piège (HECTOR), Stonkers, Panique, Spectra Smash, Jogger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive (SPECTRUM), Safari Hunting, Exerion, Borderline (YENO SC 3000), Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War (COLECOVISION), Tortues (VIDEOPAC), Pedro, Leggit, Culbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force (DRAGON 32), Quackers, Andes Attack, Laser Zone (VIC 20), Mushroom Mania, Centipede, Morpion, Jackpot 1, Dextérité, Lochness Monsters (ORIC 1), Subspace Striker, Zor, Dallas (ZX 81), Bezoff, Snake Byte, Canyon Climber (APPLE II*), Treasure Island, Muncher (LYNX), C.L.I.O. (DAI), Koala Pad (APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64), Colour Graphic (BBC), Pictor, Caractor (TO 7), Art Master, Animation (VECTREX).

13 DOSSIER: Les jeux de sport. **LUDIC:** Fort Apocalypse (COMMODORE 64 et ATARI 600 XL). **BANC D'ESSAI:** Adam. **RÔLES:** Invincible Island (SPECTRUM 48 K). **LOGICIELS TESTÉS:** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape (ATARI 2600), Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pengo, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball (ATARI 600 XL), 3D Seiddab Attack, 3 Space Wars, Culbert Goes Digging, Glaxxon (DRAGON 32), Birth & the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteoroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale (SPECTRUM), Harrier Attack, Hal Spial, Gaspak, Villes de France, Pengoric (ORIC ATMOS), Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress (VIC 20), Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Telenguard, Foot Ball, Kick Off, Le ballon d'or (COMMODORE 64), Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulga (ZX 81), Miner 2049, Laser chase, Circus (LASER 200), Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine (APPLE II*), Tron (AQUARIUS), Basket Ball, Jeux de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball (VIDEOPAC), Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis (INTELLIVISION), Champion Golf, Champion Tennis (YENO SC 3000), Goofy Golf, Volley Ball (HECTOR II), Olympic Decathlon (TRS 80), Rocky (COLECOVISION).

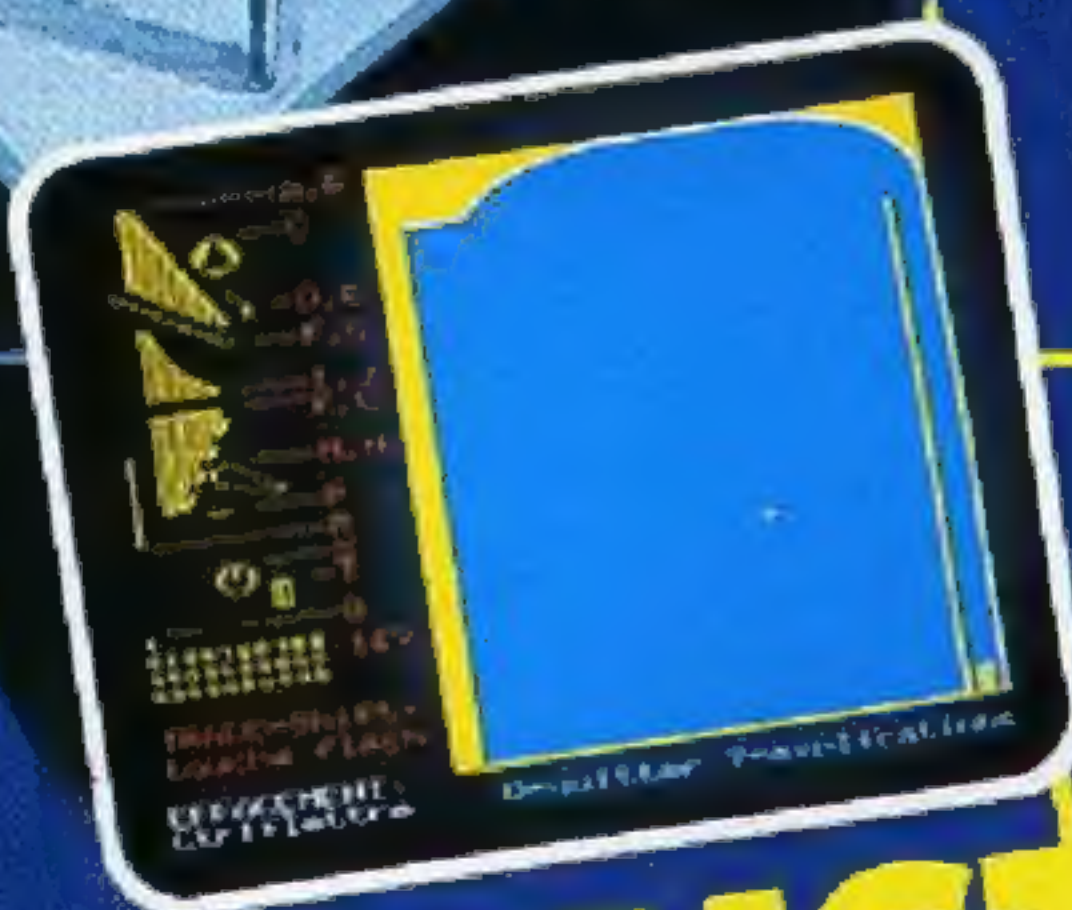
14 DOSSIER: 55 jeux éducatifs au tiltoscope. **RÔLES:** La citadelle (ORIC-ATMOS). **BANC D'ESSAI:** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS:** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doomsday Castle, Penetrator (SPECTRUM), Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlbird Run (DRAGON 32), Falcon Patrol, Tranz Am, Rootin Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burger Time, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallio, Zodiac (COMMODORE 64), Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor (ATARI 600 XL), Chess, Awari (LASER 200), Atom Smasher (ELECTRON ACORN), Evolution (APPLE II*), BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids (COLECOVISION), Dévoreur, Sectionneur, Namtar Raider, Voleur (ZX 81), Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors (ORIC 1), Night Stalker, Solar Storm, Galaxian (ATARI 2600).

15 DOSSIER: Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE:** Valhalla (SPECTRUM). **BANC D'ESSAI:** EXL 100. **CARTE POSTALE:** Chicago 1984. **Le Consumer Electronic Show. LOGICIELS TESTÉS:** Editeur musical, Memoric, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone (ORIC ATMOS), 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans (DRAGON 32), Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy (COLECOVISION), Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cubert, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synth 64, Ultisynth 64, Chinese Juggler (COMMODORE 64), Lunar Lander 2, Autoroute (TI 99 4/A), Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie L (APPLE II*), Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Baillet, Pinball Wizard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS 4 (SPECTRUM), Bidul, Chasseur Omega, Clef des chants, Melodia, Polyphonia, Synihelia, Pilot (TO 7), Mangia (ATARI 2600), Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee (ATARI 600 XL), Xeres, Les dés d'or (LASER 200), Othe Vic (VIC 20), Morceaux divers, Music Tutor (DAI), Création musicale (LYNX).

16 DOSSIER: Tous les joysticks. **LUDIC:** Flight Simulator 2 (APPLE II et COMMODORE 64). **RÔLE:** Waydor (ORIC ATMOS). **BANC D'ESSAI:** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS:** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, Night Gunner, Psylton, Titanic, Cavern Fighter, Pi Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Interceptor, Knight Driver (SPECTRUM), Gold Mine, Mission Alphonso, Nemo (MTX 512), Drol, Minit Man (APPLE II), Samy Light, Foot, Bump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Slipper, Decathlon, Pitfall (COLECOVISION), 3D Formule 1, Crocky (ZX 81), Bumblebee, Tri Jeu, Way Out (APPLE II), 4^e Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apshai (COMMODORE 64), Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change (ATARI 600 XL), Felix and the factory (ELECTRON ACORN), Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, QSTYX, Coloric, Cock'in (ORIC 1), Evasion Record (LASER 200).

17 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO: Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS:** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 600 XL, Alphatronic PC, Apple IIe et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, DAI, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hector HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica YC 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIQUEURS ÉLECTRONIQUES:** Constellation, Conchess, Concord, Elite A/S, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 500 LOGICIELS DE JEU AU TILTOSCOPE. TILT D'OR: LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT:** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires (ATARI 600 XL), Gyruss (ATARI 2600), Wing War, Rocky (COLECOVISION), Summer Games, Gyruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games (COMMODORE 64), Mots en fleurs (TO 7), L'Aigle d'or (ORIC/ATMOS), Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 (APPLE II*), Scuba Dive, Match Point (SPECTRUM 48 K).

MACADAM BUMPER



LE FLIPPER CONSTRUCTIBLE

- AMSTRAD
- ATMOS/ORIC-1
- SPECTRUM 48k

MACADAM BUMPER incorpore non seulement un flipper paramétrable (inclinaison, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un éditeur grâce auquel vous construirez vous-même vos propres flippers ! Disposez champignons, cibles, flips à votre convenance ou dessinez de nouveaux obstacles ! Une option sauvegarde vous permettra de créer votre "Flippotheque" ! Un jeu aux possibilités infinies.
Créateur : Rémi HERBULOT. En vente partout.

ERE
ERE INFORMATIQUE